



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№2
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

*В ТЕМНОМ-ТЕМНОМ ЛЕСУ
ТЕМНЫЕ-ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ...*

Полная Труба

ну... Полная Труба!

XIII

суббота, 16-е

Deus Ex 2: Invisible War

законам физики назло

Need for Speed: Underground

уходим в подполье

ISSN 1609-9002



9 771609 900008

02>

Подписной индекс — 23852

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® MULTIMEDIA

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD™



1C
ФІРМА "1С"

STAINLESS STEEL STUDIOS

ACTIVISION

POWERED BY
gameSpy

© 2003 Stainless Steel Studios. Всі права захищені. EMPIRES: Dawn of the Modern World та нові ігри з EMPIRES: Dawn of the Modern World серії є торговельними марками Stainless Steel Studios. © 2001 Activision, Inc. Всі права захищені. Activision є зареєстрованою торговельною маркою Activision, Inc. Всі інші торговельні марки та назви є власністю своїх власників. ГРА EMPIRES: Dawn of the Modern World призначена виключно для приватного домашнього використання. Будь-яке її публічне використання категорично заборонено. © 2003 ЗАО "1С". Всі права захищені.

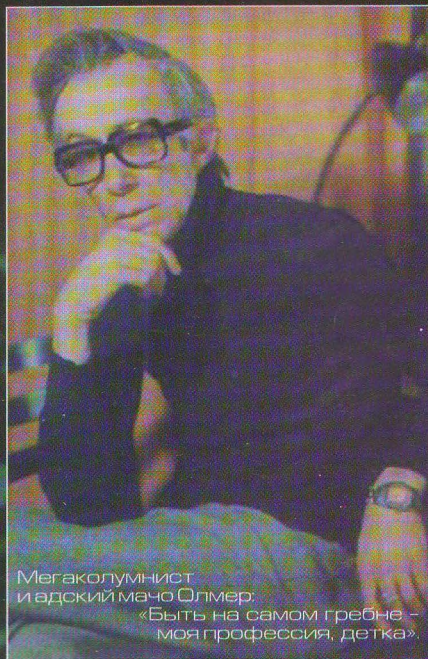
Емпайрс: Даун оф зе модерн уорлд, Стейлс Стил Студіос, Активішн, Інк.

INTRO

И вот мне наконец доверили написать интро. Это так волнительно и ответственно! Не облажаться бы!

Сначала я хотел написать здесь о последнем месяце зимы, феврале. Но передумал, поскольку это очень нудно. Затем решил написать о том, как снялся в массовке в фильме по мотивам компьютерной игры «Тетрис» – но вовремя спохватился, что придумал этот бред какую-то минуту назад. Потом была мысль написать, как обычно, о теме маленького человека в творчестве Гоголя – ну, или продолжить полемику, поднятую в прошлом номере по поводу химических формул, выведенных Гернадитским. Но, согласитесь, все это было бы немного странно. Да и первая страница к тому же.

И вот я, кажется, нашел тему. Весна! Весна – это замечательно, друзья! Вот, помнится, стоишь на поле цветущих лопухов – до самого горизонта стелется. Развесистые, а промеж них – васильки цвета василькового. А я тут каааак вспрыгну на лошадку – и вскачь по полю!



Мегаколу́мнист и адский ма́чО Оли́мер:
«Быть на самом гребне – моя профессия, детка».

(Прим. главного: На лошадку?! На лошадку, ёханный бабай?! Да вы что тут все, офигели совсем?! Лошадку... Вы хоть читаете, что пишете, конюхи, так вас растак?! Что за бред? Вы что, наркоманы все? Всё исправить, всё переписать! Блин, да что ж за люди такие... Поувольняю! Ну как им вообще что-то доверять можно? Не удивлюсь, если этот гон в конце концов окажется на первой странице.)

Содержание

Эхо планеты

Игропанорама+	2
Игропанорама–	3
Columbia бразерс	4, 60
Музыкальное чтиво!	5, 62

Ждем-с!

SPECNAZ: Project Wolf	10
Painkiller	12
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	14
Medal of Honor: Pacific Assault	17
Syberia II	18

To play or not to play

Megagame

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	6
---	---

PC

Need for Speed: Underground	20
Полная Труба	22
Korea: Forgotten Conflict	24
XIII	26
Deus Ex 2: Invisible War	30
NBA 2004	34
Lords of Everquest	36
Urban Freestyle Soccer	44

Приставки

Dino Crisis 3	46
---------------	----

Ацтой

Big Rigs: Over the Road Racing	43
--------------------------------	----

Tips&Tricks

Cheats + Hits	48
---------------	----

Акции

Призы	49
Третий – не лишний...	50
«Шпиль!» с вами одной крови!	51

Clubничка

Вести с полей сражений	52
------------------------	----

Animania

Ebichu Minds the House	56
Создавая мультфильм...	58

П@утин@

П@утина	64
Грузило	66

Cell-O-Fan

Мелодии для ваших мобил	68
Новости и снова мобилы	70

Железный бум

РаШПИЛЬ News	72
Супертест видях! Выбираем Radeon 9600 Pro	74

СмехоДРОМ

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный отстой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

В разработке



Будем считать хорошей ту новость, что кто-то что-то делает. Из общего потока достойных и отстойных мы по традиции выберем как игры, достойные обзоров, так и актой, достойной того, чтобы быть насмерть забитым венчиками. Последним, знамо дело, мы занимаемся с особым цинизмом и удовлетворения получаем от этого несказанно больше. Такие вот мы садисты.

Но не все игры, ясное дело, плохие! Есть очень даже хорошие. Короче, чего мы вас грузим? Смотрите парад (местами не совсем достоверный) информации о том, кто, что и даже когда будет выпускать.

Компания Vivendi ничего пока не объявляла, но информация из не самых достоверных источников такова, что у этого лейбла, точнее у его европейского офиса, релизы будут такие:

- март 2004: *Lords of the Realm* и *Counter-Strike: Con-*

dition Zero (а некоторые говорят, что они его уже прошли©);

- 18 июня: *Ground Control 2: Operation Exodus*;
- III квартал (июль-сентябрь): *Leisure Suit Larry: Mag-na Cum Laude* (продолжение великого сериала), *Men of Valor: The Vietnam War* (Вьетнам по-прежнему манит девелоперов);
- IV квартал: *Advent Rising*, *Black9*, *Evil Genius*, *Fahrenheit*, *The Lord of the Rings: Middle-Earth Online*, *Tribes: Vengeance*.

Прошу заметить, что о *Half-Life 2*, которую должна печатать именно Vivendi, не сказано ни слова. Пропаж демки явно дала им шанс подумать о том, как пролетают деньги и бежит время. И, к слову, украденная в середине января демка *World of Warcraft* тоже может стать причиной задержки игры (ее, кстати, тоже нет в списке релизов).

Вот на днях у нас дошли руки и до **Marvel Enterprises**. Знаете, наверное, всяких там «спидерманов» и «хулков» (как их любили называть у нас в стране, до тех пор пока не вышли кинь с теми же названиями, только правильно написанными). Вот и теперь компания продолжает штамповать игру за игрой, параллельно снимая фильмы с теми же названиями. Ясное дело, что она их делает и снимает не всегда и не непрерывно, но даже сами имена и образы Spiderman© и Hulk© приносят столько денег, что, наверное, в Тихом океане свободных островов уже не осталось. Вот даты релизов:

- летом 2004 выйдет *Spiderman 2: The Movie*;
- осенью – *The Punisher*;
- а в следующем году на свет появятся *Fantastic Four*, *Iron Man* и *The Hulk 2*.

Что касается многопользовательской онлайн-овой RPG по мотивам всех комиксов Marvel – *Marvel Universe MMORPG*, то уже упомянутая Vivendi пока не определилась с датой выпуска, но рубашку на себе уже рвет в клятвах сделать нечто стоящее в самые ближайшие годы.

А вот **Ubisoft** сама рассказала о том, что и когда она выпустит. Молодцы, ребята! Известное дело: если сам все честно не ска-

жешь, то геймеры что-то придумают, всем растрывают, а потом скажут, что виноват издатель. Так что Ubisoft, так сказать, ударила на опережение и дала все даты европейских релизов игр©.

- Как мы и говорили, *Far Cry* выйдет в марте. В том же марте – то есть примерно через год после релиза первой части – выйдет *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Ждем-с;
- далее, в мае выйдут *Beyond Divinity* и *CSI 2: Dark Motives*;
- кроме того, в этом году обязательно выйдут *EverQuest 2* и *The Matrix Online*.

Еще появился список игр, которые готовят к выпуску две компании из рода Dreamcatcher – **Dreamcatcher Games** и **The Adventure Company**.

По словам представителей этих компаний, все будет именно так, как они говорят, – и игры не задержатся ни на день! В общем, смотрите:

- *Jack the Ripper* – 27 января (мы в этот момент уже будем развозить журнал по киоскам, так что более точно о выходе не скажем);
- *Universal Combat* – 9 февраля;
- *The Crystal Key 2: The Far Realm* – 27 февраля;
- *Painkiller* – 23 марта;
- *Forever Worlds* – 30 марта;
- *The Egyptian Prophecy* – 27 апреля;
- и две игры, которые обещают выпустить в конце мая – начале июня, это *Dark Fall 2* и *Shemion*.



GAMES



Wheel of Time

Тихая смерть
Легенды
игрового мира

Да, Legend Entertainment

Company больше не существует. По заявлению компании Atari, которая постепенно скупает все, что может скупить, «Unreal XMP» – это было последнее, что сделала Legend. Больше для нее работы нет. Говорят, что до последнего момента, то есть до самого известия о закрытии, компания работала над очередным шутером, заказанным Atari (игра вроде бы должна была создаваться по мотивам фантастического фильма «Звездные врата» с Куртом Расселом), но компанию все равно закрыли. Тем не менее, это только слухи, а правда такова, что... Да...

Известие, судя по всему, для большинства сотрудников Legend было неожиданным – руководство поставило их перед фактом и просто закрыло компанию. Ничто, конечно, не мешает группе разработчиков и дизайнеров снова открыть игровую компанию, но вряд ли они это сделают.

Мы будем уже не первыми, потому что онлайн-издания уже обмусолили эту тему, но все же перечислим те игры,

которыми прославилась Legend. Это, в первую очередь, игры жанров adventure и quest, с которых 15 лет назад компания и начинала.

Вот эти имена:

- Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls;
- Gateway;
- Eric the Unready;
- Shannara;
- Mission Critical;
- Companions of Xanth;
- Callahan's Crosstime Saloon;
- John Saul's Blackstone Chronicles;
- И, наконец, RPG Superhero League of Hoboken.

Legend пережила три пожирания одной компании другой – сначала ее саму поглотила GT Interactive, которую позже съела Infogrames. И уже весной прошлого года, находясь в составе Infogrames, Legend пережила очередное поглощение – Infogrames была схвачена целиком и полностью монстром по имени Atari. Японцы, конечно, молодцы – но закрывать Legend решили именно они.

За годы работы в «наймитах» Legend успела сделать «Unreal Mission Pack» и «Wheel of Time», ну и, понятно, пресловутый XMP для «Unreal 2: The Awakening».

Плакать, конечно, не стоит, но ветеранам компьютерных игр все-таки придется помянуть компанию, которая делала такие квесты.

«Второй квартал»
уже достал

Сначала «Doom III», потом «Half-Life 2», а теперь... Нет,



командный шутер Joint Operations: Typhoon Rising с этими играми и рядом не валялся – но все-таки тенденции к переносу игр напрягают.

Сначала игру обещались выпустить осенью 2003 года, потом, как и упомянутый «Half-Life 2», перенесли на «чуть позже», потом дату сдвинули на март, а теперь это уже не март, а «второй квартал».

В общем, если вы хотите быть на пике моды и не хотите что-то делать или доделывать, то говорите: «Я сделаю это ко второму кварталу следующего года! Обязательно!». И все сразу поймут, что ждать от вас обещанного не стоит...

Приставочный Silent
Hill 4: The Room

Оля Крапивенко очень любит компанию Konami. Это точно, потому что именно она постоянно обзвевает все игры, которые выходят из недр этого колосса. И, что характерно, играет она в них и на PC, и на

PS2. Вот такие у нас маньяки работают. Трудоголики, можно сказать. Игруем круглосуточно. Тяжело, но надо! Надо. Для вас же стараемся.

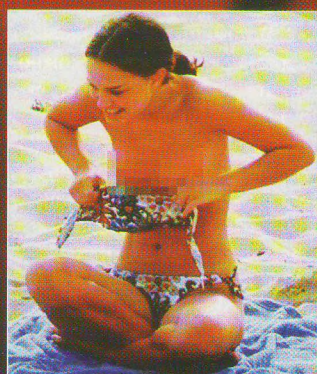
В общем, к следующей новости из всей нашей редакции нейтрально отнеслась только Оля. Вот вам и новость: Konami объявила о том, что Silent Hill 4:

The Room выйдет. Хорошая новость? Ага! Фиг вам! Компания сказала, что игра выйдет для PS2 и Xbox. Про PC – ни слова. Такая лажа. Хотя, может, они просто забыли написать? Ну что им стоило? Всего лишь две буквы.

Может все-таки забыли? Э-э-эх!

Вот такая ерунда. Особенная ерунда, если учесть, что геймплей и сюжет будут новыми, а на это большинству из наших читателей очень хотелось бы посмотреть. Но так сложилось, что вы, ребята, скорее всего, игру не увидите – если у вас все еще нет PS2.





Леон без Леона

Вот уже два года как усиленно ходят слухи о продолжении киноленты «Леон-киллер» — одного из последних фильмов, снятых Люком Бессоном, до того как его похитили тибетские сектанты, подменив маэстро каким-то парнем из администрации местного видеосалона.

Последнее, конечно, похоже на дешевый слух, подаваемый не слишком компетентными СМИ, — но это все, что мы можем сделать в память о кудеснике элегантно-го экшена. И до тех пор, пока он прилюдно не откажется от своих последних пяти фильмов и не снимет что-нибудь достойное своего имени, мы будем упорно придерживаться версии о тибетских террористах. И очень хотелось бы, чтобы этим фильмом-возвращением оказался «Леон-2».

На данный момент сценарий сиквела уже написан. Дело за малым — согласием Натали Портман, исполнительницы роли Матильды. Именно ей отведена главная

роль — кому-то она там будет за что-то мстить, это уж как пить дать. И вот что по этому поводу говорит сама актриса: «Вполне возможно, что мы вместе с Люком Бессоном сделаем продолжение «Леона». Сценарий по-настоящему хорош и стоит того, чтобы отложить отпуск. Единственная проблема в том, что мне придется снова ходить в спортивный зал, а сейчас мне даже страшно об этом подумать».

Милая девочка.

Всем заправляют комики



Джим Кэрри возглавил список десяти наиболее «прибыльных» актеров года по версии издательской компании Quigley. В этом опросе, проводящемся еще

с 1932 года, Кэрри сменил фаворита рейтинга Тома Круза. До этого Кэрри, уже пять раз входившему в эту десятку, никогда не удавалось подняться выше третьего места.

Кроме того, егошний же фильм, приторный как мечта диабетика, — «Брюс Всемогущий» — самым авторитетным журналом People был признан лучшей комедией года, как-то обскакав ну совершенно офигительный «В поисках Немо». Это, наверное, типа, американская мечта в действии — каждый идиот в этой стране великолепия и победившей свободы может стать богом.

Майкл Джексон снялся в пародии

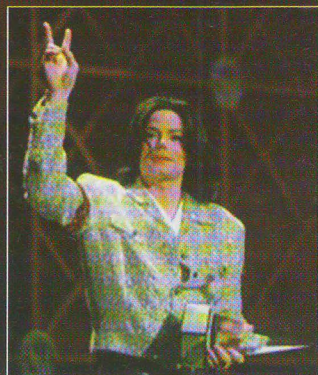
Достаточно смешной заголовок получился, не находите?

Как известно, судебный процесс против Майкла Джексона по обвинению последнего в «непристойных развратных действиях» в самом разгаре. (По ходу: по сравнению с Майклом периода последней пятилетки Мэнсон — это просто ансамбль «Самоцветы». Парню осталось только записать что-нибудь брутально-альтернативное, под стать имиджу и внешности, — и музыкальная карьера, уверен, опять пойдет в гору.)

Однако юридические заморочки ничуть не помешали поп-франкенштейну сняться в новом полнометражном фильме. Комедия, которая выйдет в прокат под названием «Мисс изгнанница» (Miss Cast Away), является пародией на такие голливуд-



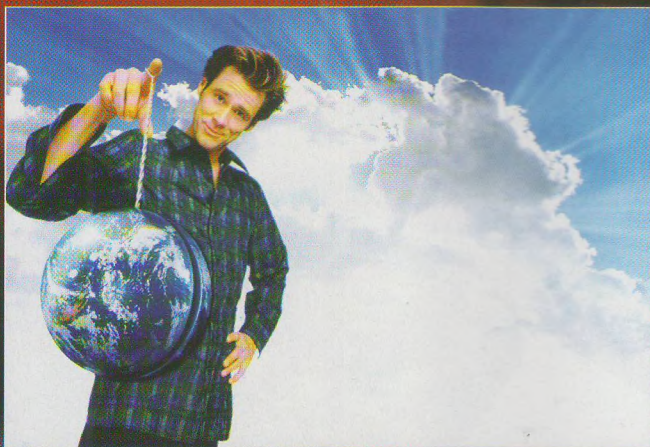
ские хиты, как «Изгой» (Cast Away) с Томом Хэнксом и «Мисс Конгениальность» (Miss Congeniality) с Сандрой Баллок. Фильм рассказывает об участницах конкурса красоты, которые в результате аварии самолета оказались на пустынном острове. В фильме Джексон играет роль посланника Папы Римского, агента Эм Джея. Он по-



является на острове в лучах света, чтобы помочь растерянным красавицам.

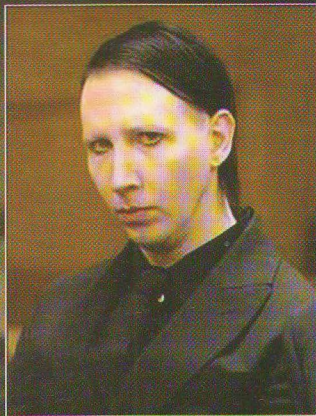
Кажется, это называется... Тонкой самоиронией (или вроде того — поправьте меня, если что).

«Мисс изгнанница» должна выйти в прокат уже в «самое ближайшее время». Не пропустить бы.





Дядя Мэнсон и дети



Мэрилин Мэнсон определился с тем, чем заниматься, после того как он завяжет со своими музыкальными опытами. В общем, ежели когда-нибудь случится так, что Мэнсону надоест записывать чужие кошмары в формате CD, он возьмет свое гражданское имя Брайан Уорнер и отправится прямоком в школу – учить детей (уже смешно).

«Я думаю, что смог бы поощрять у детей их первоначальную жажду к знаниям – я ведь сам большой маньяк [пауза] в том, чтобы постоянно учиться чему-то новому и овладевать все новыми и новыми знаниями, – признался Мэнсон в интервью немецкому MTV. – Оглянитесь вокруг – в наших школах никто не хочет учиться, все просто ненавидят школу, потому что там невероятно скучно, и дети только и ждут момента, чтобы свалить оттуда. Но я про-

сто уверен, что каждый человек подспудно тянется к знаниям и хочет знать больше. Поэтому я хотел бы стать учителем».

Наверняка это не полная версия интервью. Уверен, моменты про дисциплинарные взыскания были нагло отцензурированы. Ну, там, про новозеландских жуков-птицеедов, которые будут откладывать свои яйца в ушные раковины особо нерадивых школьников, «ибо я хочу, друзья, чтобы в голове моих маленьких бездельников после моих уроков осталось хоть что-то, хе-хе. И если голова у них не пухнет от учебы, то она будет пухнуть от сотни копошащихся, жирных, бледных личинок. Муха-хаха!».



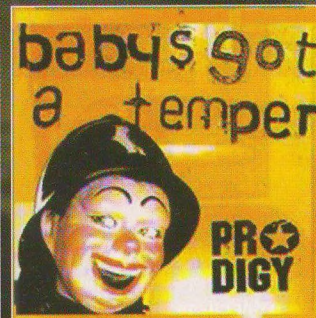
Хотел завершить эту новостю каким-нибудь смешным гэгом, но реально утерся. Мэнсон просто лучший.

Этим летом что-то будет

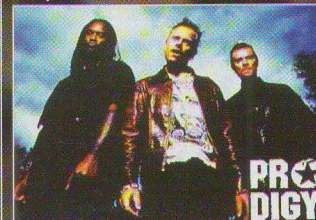
Бум-бах-бум! – кто к нам едет, кто к нам мчится? Ха, да это новая коробочка с давно известными нам жабами! Парни, которые еще лет в 15 вывернули черепа наизнанку и продолжают так ходить и по сей день, собираются выпустить новый альбом.

Короче, Prodigy возвращаются, woo-hoo!

Заполнить брешь, образовавшуюся на мировой электронной сцене после их исчезновения, оказалось не по силам никому. И вот после семилетнего тотального безмолвия злые боги электронной культуры наконец-то подали признаки жизни и даже объявили дату выпуска своего очередного мегастудийника. Новый, четвертый по счету альбом обещает быть неординарным и мощным уже хотя бы потому, что на его написание было потрачено без малого 7 лет. Это, конечно, не экспертное мнение, но, по-моему, за такой срок можно записать неплохой альбом, даже сидя на кухне и комбинируя на карманном диктофоне различные сэмплы работы холодильника ЗИЛ.



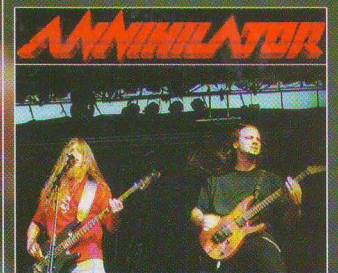
Лидер группы – Лайам Хоулетт – поведал, что для нового альбома Prodigy под рабочим названием «Always Outnumbered, Never Outgunned» уже записано 10 треков, еще 6 произведений находится на стадии доработки и сведения. В настоящий момент в домашней студии Хоулетта в обстановке, близкой к торжественной, происходит запись вокальных партий Максима Реалити и Кейта Флинта. По заявлению Лайама, альбом будет полностью электронным, а основной упор будет делаться на инструментальную часть композиций.



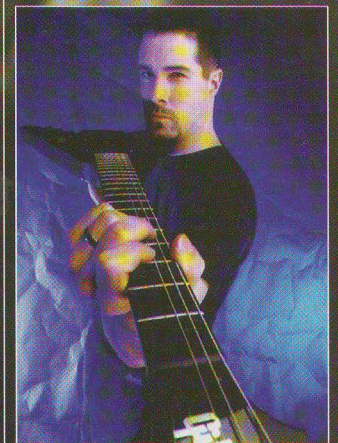
Кроме того, нас ожидает масса сюрпризов, касающихся приглашенных музыкантов. В частности, в альбоме обещается весьма мощный трек с вокалом Кул Кейта, который уже отличился в песне «Diesel Power» с прошлого альбома Prodigy «The Fat Of The Land».

В общем, Prodigy этим летом обещает взорвать мировые танцполы. Ну или хотя бы парочку – это если новый альбом не станет, по крайней мере, платиновым.

И совсем чуть-чуть об Annihilator'e



И, раз уж тут осталось еще немного места, отметим, что канадские металлисты-ветераны Annihilator объявили о релизе очередного альбома – «All For You», который выйдет уже весной этого года.



Альбом примечателен тем, что в нем дебютирует новый вокалист группы Дейв Педден, которому в июне прошлого года передал эстафету и место у микрофона предыдущий солист – Джо Комо. Кроме того, в записи материала принимал участие также барабанщик Майк Манджини, заменивший Ренди Блэка.

Что касается новостей музыки, то на сегодня это все. И о погоде...

Название: Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**Разработчик:** Bioware**Издатель:** Atari**Жанр:** hack&slash с элементами RPG**Системные требования:** P III - 800, 256 Мб, 32 (64) video**ОЦЕНКА:** супер!!!**Графика:** неплохо**Геймплей:** супер!**Управление:** как всегда**Звук:** супер!

Ужас из глубин

- Слушайте меня! Слушайте! Славный город Вотредип в беде! Толпы дроу прошли через лабиринты Подгорья – мрачных владений темного мага Халастера, и заполонили город! – изрядно помятый глашатай был счастлив, потому как ему удалось сбежать из осажденного города. И теперь радостно надрывал свою и без того сорванную глотку. Он вот уже несколько дней зазывал искателей приключений (или просто бандитов) помочь почти полностью уничтоженному городскому гарнизону.

– Только дроу? – вопрос был задан странной фигурой в углу, с головы до пят закутанной в плащ из тяжелой и прочной ткани.

– С ними еще пожиратели разума, созерцатели, драйдеры и прочие обитатели мрачного Андердака! Но разве настоящие герои боятся каких-то иллидов? Каждый, кто поможет в деле освобождения Вотредипа,

будет достойно вознагражден! – доморощенный вербовщик сделал паузу, чтобы хоть немного перевести дух и смочить элем пересохшее горло.

Услышав о таких напастьях, посетители таверны уткнулись, как по команде, носами в свои кружки с выпивкой – и лишь таинственный незнакомец в углу заинтересовался воплями глашатая.

– Бехолдеры, илликиды, награда... – он не спеша поднялся, швырнул пригоршню золотых хозяину таверны. Глаза последнего алчно блеснули – на эти деньги можно было купить треть заведения, а не только ночлег, эль и жаркое. Алчно блеснули глаза и у парочки жуликов с крысьими физиономиями... Но незнакомец уже покинул таверну, оставив хозяина наедине с его проблемами.

...Неделю спустя незнакомец перелез через разрушенные каким-то мощным заклинанием городские ворота и преспокойно направился к единственному работающему в городе тракти-

ру. Он договорился с хозяином, затем поднялся в свою комнату, положил увесистый мешок с золотом в изголовье и заснул чутким сном. Но необычно яркое и живое видение ворвалось в его сны, и он, даже будучи спящим, сообразил, что это не к добру, и тут же вскочил на ноги, готовый к действию... Как раз вовремя, чтобы увидеть, как вор-дроу телепортировал в неизвестном направлении сундук с его снаряжением. Три удара могучего кулака прекратили жизненный путь темного эльфа.

«Да, дроу отбросил копыта, но все снаряжение исчезло. Хорошо хоть деньги остались» – промелькнуло в голове у незнакомца.

Личный дневник Злойной Личины. Пробуждение

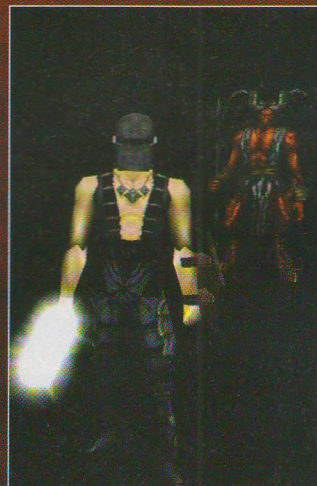
Эльфы... Я ненавижу эльфов, этих ушастых, высокомерных и гордых тварей! Знаете, что в первую очередь нужно делать со свежепойманным эльфом? Оторвать

ему уши. Вместе с головой. Что может быть хуже эльфов? Только темные эльфы – дроу! [остальная часть флейма вырезана главным редактором из побуждений высокой морали, так что, если кому пропущенный кусок интересен, – обращаться к персонально к Злойной Личине].

Хорошо хоть одежда есть неподалеку, не ахти, но...

Оп-па, паладин. Ша доковыряется. Не, этот уже старый. И, к тому же, разговорчивый, жизни меня учить вздумал. Нью-ню.

Так, а это кто у нас тут? Шарвин, Томми, Красный Тигр, Лину... Только этого сброда не хватало. А Томми вообще обнаглел – еще и твякает. Надо бы его проучить... Эх, не сложилось – опять эти проклятые дроу всё испортили, и все «герои» смылись в Подгорье.



Нет, этого еще не доставало — рифмоплет Дикен собственной персоной! Вот уж кто-то огребет, так огребет,

мало не покажется! Так, не забыть бы потом отловить эту редиску и забрать у него все его глупые романы и поэмы. А то ведь такого понаписывает, будто я круче Темпуса, Латандера и Талоса вместе взятых. Нехорошо это, слава портит героев. Так, хватит трепаться, один небольшой поход по магазинам — и в Подгорье.

Lich (а это был именно он) прошелся по магазинам Вотердипа, попутно изничтожив парочку патрулей друу. Он скептически осматривал ассортимент — равнодушно отнесся к экзотическому оружию, закли-

наниям сомнительной полезности, краскам для одежды и брони, зато с интересом повертел в руках боевые хлысты. Наконец выбрал простой, как солдатская жизнь, полупортный меч +3 и плотный магический плащ, защищавший от холода, сырости, всякой мелкой гадости и сквозняков. Торговец долго и вдохновенно расхваливал прелести тяжелой брони, но это была пустая трата слов — Lich пользовался тяжелой броней только в крайних случаях, предпочитая путешествовать налегке, больше полагаясь на свое мастерство, да на хороший меч.

Расплатившись с купцом, он отправился в таверну и спустился в Подгорье. В نزدри ударил тяжелый дух подземелья, наполненного монстрами, ловушками и прочими опасностями. Lich глубоко вдохнул этот ни с чем не сравнимый аромат — аромат тайны и скрытой опасности, а затем... улынулся. И глупцам, осмелившимся встать на пути у Злойной Lичины, эта улыбка не сулила абсолютно ничего хорошего...

Подгорье

Ох уж этот трусливый го-блин. Лентяй, работает спустя рукава — и ноет, ноет, ноет. По-щади, называется, на свою голову. Хотя, может, это даже и к лучшему — от его нытья Дикен себе просто места не находит.

Ха! Спешка еще никого до добра не доводила. Все «герои» Невервинтера героически и, главное, очень глупо встретили свою смерть в хитрых ловушках Халастера.

А маг этот, хоть и чудак, но все же не дурак и, уж тем более, не сумасшедший. Это ж надо — такое подземелье отгрохать! Шик и блеск.

Никогда не думал, что битва с самим собой окажется настолько простой и короткой. И вообще, этот трюк с зеркалами — очень забавная штука. Да, Халастер явно дед не промах.

Меч

В мрачном чертоге, последнем пристанище давным-давно забытых королей, я услышал голос — длинный и изящный черный меч вдруг начал трепаться о том, что было бы очень даже неплохо покинуть это пыльное и скучное место. А в ответ на мое подковыристое заявление о том, что мне в мече нужды нет, он ответил, что запросто может стать кинжалом или даже двуручником. Пришлось его взять. А заодно и успокоить растреванные королевские кости. (А меч-то и вправду хорош — и врагов исправно на капусту крошит, и пошутить не дурак.)

В результате мною было принято радикальное решение — сражаться двумя мечами одновременно. И, как показала практика, это решение было правильным — даже при том, что мои навыки сражения двумя мечами были минимальными, все выглядело так, словно всю свою жизнь я только этим и занимался — удары сыпались направо и налево, а промахи по-прежнему были редким явлением.

...Он спускался все ниже и ниже, неутомимый в своем стремлении добраться до перво-

причины бед, постигших Вотердип. Добраться до этой самой первопричины, воткнуть в нее меч, а потом уже разбираться — кто прав, а кто не очень.

И вдруг появилась Она. (Не подумайте, что с появлением какой-то вертихвостки героическая сага превратится в слезоточивый романчик. Тем более если эта вертихвостка — темный эльф по имени Насирра. Просто из ее детского лепета выяснилось, что за всем этим безобразием стоит одна злодейка со сложной фамилией.)

Lich не поверил ни единому слову Насирры, к тому же она очень быстро и не менее подозрительно исчезла. Эльфийка продолжала пичкать Lich'a информацией о противнике — но он все равно делал по-своему. Получалось очень даже неплохо.

В лагере друу обнаружили все похищенные еще в самом начале вещи. В целости и сохранности. Но толку от них уже не было. Поэтому весь остаток утра и большая часть дня были потрачены на переноску всякого теперь уже ненужного барахла и препирания с жадными торговцами, после чего путешествие вниз было продолжено.

...Он остановился перед массивной дверью, из-за которой раздавались визгливые голоса друу. И тут опять появилась Насирра. Навешала лапши на уши, а затем нагло влезла в партию, сделавшись его напарником.

Мощная дверь со страшным скрипом отворилась, и Насирра отважно бросилась в атаку. И уже через минуту грациозно повалилась на грязный пол подземелья, вся утыканная стрелами своих собратьев-друу.





Lich, увидав такую картину, лишь удовлетворенно хмыкнул, после чего спокойно переступил через бездыханное тело и мелкой рысью направился к толпе врагов, окруживших Халастера...

Крылатые эльфы во тьме Андердака

Ой, кто это? Я ж вроде и не пил вчера, позавчера тоже, да и вообще вот уже который день веду здоровый образ жизни: спокойный сон, рациональное питание, а потом — бег по пересеченной местности и кровавый спорт. Нет, это точно крылатые эльфы, а никакой не обман зрения. Да и странные они какие-то. А все дело в разбитом зеркале, за которым, кстати, и друо охотятся. А раз так, то зеркальце это должно быть моим.

Один осколок выменял у торговца на сгоревшую книгу из библиотеки. Да и то пришлось еще побегать с компасом в руках по округе — осколок

оказался в куче мусора возле все той же библиотеки.

В храме местный жрец заразил меня какой-то гадостью и решил позабавиться, решив почему-то, что я стану сражаться ради него и его противоядия. Порча была столь сильной, что мои артефакты и магические напитки оказались бессильны. Но всего лишь несколько ударов мечами по жизненно важным точкам отступника решили вопрос.

А вот в башне мага пришлось попотеть и даже пережить несколько малоприятных моментов: при сражениях с демонами-балорами особых проблем не возникало — но когда настал черед их главаря... Этот паразит хоть и не был особенно крут, тем не менее, раз за разом унитрялся отправлять меня в нокдаун. И когда я надел магический пояс, делающий владельца невосприимчивым к сбиванию с ног и критическим ударам, то... То все стало на свои места — пояс подействовал, и после

серии удачных атак и употребления пары-тройки лечебных эликсиров этот балор отправился обратно в Абисс.

В награду за освобождение крылатых эльфов от проклятия было получено то самое злополучное магическое зеркало, из-за которого, собственно, вся каша и заварилась. Типа крутой и бесценный артефакт — цена аж 0 золотых! Это может означать только одно — в будущем он мне еще пригодится.

Остров Творца

Какое-то странное название. Зато, правда, многообещающее. А поскольку добро творить в Андердаке не умеют, впору готовиться к битвам с его жителями. И, чуя мое холодное сердце, придется иметь дело с големами.

Эх, оказался прав — накарился, что ли? Впрочем, неважно, тут просто рай для желающих набраться опыта — голем-сборщик заново активизирует поверженных собратьев. А ведь опыта за желез-

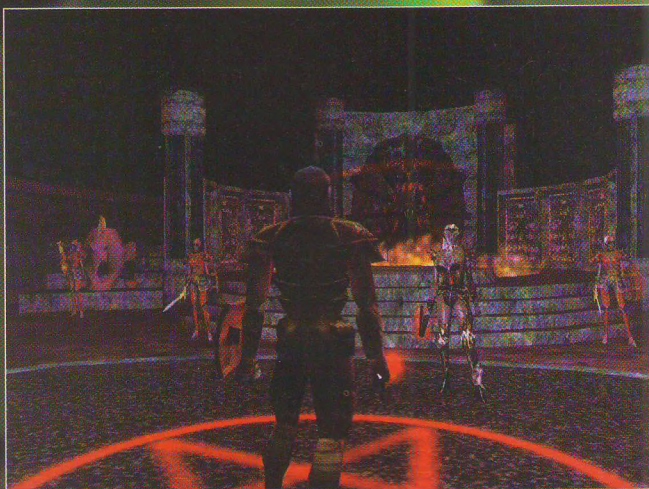
ных големов дают немало. Поэтому, если вытянуть их всех в центральный коридор, то сражаться с ними можно ну просто до бесконечности. А как надоест — вырубить сборщика проще простого: из панели управления, набрав для этого код «54».

Хе-хе, чем дальше, тем интереснее: уровень населен разумными големами. Ну прямо мечта любого мага. Разобрался с повстанцами (хотя, как оказалось, выгоднее все же было бы встать на их сторону), открыл двери с очень крутой ловушкой — и узнал словопропуск на нижние уровни.

Творец оказался отчасти коллегой-личем. Но только отчасти. Потому как за несколько столетий от него осталась одна лишь голова. Возиться с ним особого резона не было — так что я просто пыжистил сундуки и дал деру с острова.

Пожиратели разума

Странно, я всегда считал иллитидов грозными и непред-





сказуемыми противниками. Или, может, все дело во мне? Как ни странно, но грозные пожиратели разума очень быстро умирали от двух-трех ударов. Да, измельчал бестиарий Андердака, а ведь раньше...

Странности начались почти у самой границы их владений – верный меч, обладавший, помимо всего прочего, чудной возможностью различать истинный вид, не смог опознать иллюзию. Так что убеждать себя том, что «водопала не существует», пришлось самостоятельно.

А потом один особо наглый иллиитид каким-то образом ухитрился вторгнуться в мои мысли (хотя шлем давал иммунитет к заклинаниям, влияющим на разум). А потом пришлось вручную определять еще целую кучу иллюзий. Вдобавок ко всему, Древний мозг – предводитель иллитидов, тоже бесцеремонно вторгся в мое сознание. И зачем же, я вас спрашиваю, мне такая защита?.. Да, непорядок.

...Он прошел через множество битв и победил все орды Андердака. Бехолдеры и нежить, иллитиды и друо, гиганты и демоны – все падали перед ним, как колосья пшеницы падают под серпом умелого жнеца. Эти сражения, равно как и другие опасности, были такими разными – простыми и сложными, короткими и не очень – но их объединяло одно – все они были яркими и захватывающими.

Он вспомнил, как валил приспешников Мефистофеля, как заманивал в ловушку жадного мимика, выставляя драгоценными камнями дорожку и отгоняя крыс. Впрочем, это были еще «цветочки», и как только мим был поджарен, «ягодки» не заставили себя долго ждать – бой с одноруким демоном продолжался очень долго, так что оторванная рука этого паразита досталась Lich'у ценой неимоверных усилий. А последний страж легендарного Хранителя имен был просто до непри-

личия крут. И завалить его удалось, лишь применив сферу, которая окружала ее владельца антимагической аурой...

А вот архидьявол Мефистофель оказался до ужаса предсказуемым: много здоровья, мало мозгов, очень сильная атака огнем, множество сопротивлений и несколько иммунитетов. Победить такого, на первый взгляд, страшно противника оказалось очень даже просто. Сначала нужно было применить заклинание великого рассеивания заклинаний, потом – еще одно очень полезное заклинание под странным названием «Сильная рука Бигби». В результате Мефистофеля можно было хоть ногами пинать – было б только желание. Ну, а поскольку такового ни у кого не оказалось, то вскоре архидьявол был повержен.

Эпилог

Вот уже который раз стою я над телами поверженных

врагов, ковыряю пальцем в носу и думаю о вечном...

Победа – вот воистину достойное завершение любого приключения и самая лучшая награда за все праведные (и не очень) труды.

Хотеть многого – это не порок, но большое свинство. И Мефистофель на пару со злодейкой под сложной фамилией лишь в очередной раз доказали это. Получив попутно в дарост в гриву.

...Бойцы Вотредипа, изнуренные неравными боями, просто не могли верить в то, что война закончена. Тем не менее, это было именно так. А когда раненные получили необходимую помощь, когда пожары были потушены, а банды мародеров надежно заперты в казематах, народ бросился искать победителя. Но только того и след простыл...

Пастор Шулер,
по материалам, нагло
стыренным у Злойной Lichины



Название: SPECNAZ: Project Wolf

Разработчик: BYTE Software

Издатель: BYTE Software

Жанр: Action

Дата релиза: релиз отложен

Мультиплеер: до 8-ми игроков через интернет и локальную сеть

Системные требования: Pentium II 500 МГц; память 64 Мб; видео 32 Мб,
540 Мб свободного места; клавиша, мышь, юзер

СПЕЦНАЗ — СПЕЦИАЛЬНО И НАЗЛО

Советских диверсантов можно назвать общим термином «Спецназ», а кроме того, глубинной разведкой, туристами, любознательными, рейдовиками...

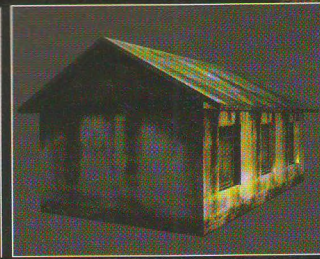
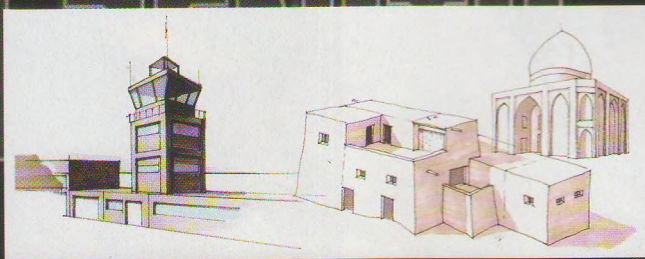
Виктор Суворов

Где-то в Техасе несколько дней спустя после распада СССР...

— Часть из вас попала сюда благодаря своим способностям, часть — просто узнала о нас, и нам не оставалось ничего дру-

гого, кроме как принять их в свои ряды. Так или иначе, теперь вы — члены сверхсекретного элитного подразделения ГРУШ, Государственного Разведывательного Управления «Шпиля!». Мы боремся там, где все

сложили оружие и забили на надежду. Мы проходим там, где закрыты все двери. Мы берем то, что никто не может поднять и унести. О нас никто не знает, о нас никто не слышал, и, уж тем более, нас никто не видел.



Мы берем противника не количеством и силой оружия, а умом и хитростью, способностями и талантом. Мы вырываем информацию из рук противника, выгрызаем ее своими зубами, вырываем вместе с пальцами, уносим вместе с противником. Мы сильнее американцев, умнее французов, злее самых злобных куркульдистанцев. Мы помогли в борьбе против Н.А.Р.М.'а, мы участвовали в загоне знаменитого киллера Леона. Нам также принадлежит серия тайных операций, известных под кодовым названием «Освободите Вилли». Все, что попадет к нам, назад не уйдет – мы живем по закону аквариума. Все сказанное внутри, не выйдет за его стеклянные стенки. Мы храним нашу информацию за кодовыми замками, под присмотром хомяков-шатунов и собак-терминаторов.



Хорошо вооруженные редакторы круглосуточно смотрят на папки с шифровками, не вправе отвернуться даже на миг. Мы никогда не смыкаем глаз со встроенными приборами ночного видения...

Но это все о нас, а не о вас – дебилы, несчастные жертвы генных экспериментов! Я не знаю,

как вы сюда пролезли, агенты, но мне по барабану. Может, из вас и получатся отличные уборщики казенной территории, может, вы и научитесь стрелять, как сонные пенсионеры, может... А пока я обязан сделать из вас настоящих диверсантов. Правда, боюсь, не все доживут до того времени.

– Вот ты, приятель, уже не дожил! – сказал Legion, пустив из именного рейлгана меткую пулю в башку одного из агентов. – Вот так умирают сопли. Смотрите и запоминайте. Агент Khaj-Tosin,



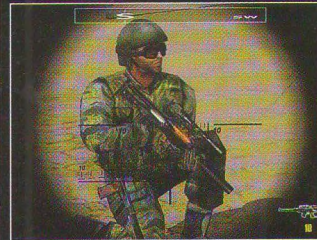
фотографировать на память не обязательно. И трогать тоже не стоит – болячку подцепите.

Наверняка вы сейчас думаете: почему вас решили взять? Представляю, стойте, значит, и думаете: «А почему меня реши...». Нет, я ошибся, вы и думать-то не умеете, батарейки в мозгах сели! Но я вам скажу – вы попались нам из-за ситуации, в которую мы попали! Все лучшие мертвы, нет их – значит, остались только такие недомерки, как вы.

Так вот, недавно на территории Кубы и Африки были обнаружены гигантские запасы ядерного оружия. У нас не хватало сил контролировать еще одну военную базу, и высшим командованием было принято решение убрать со складов ядерные боеголовки. Посему была снаряжена группа из наших лучших финских солдат, да будет рай им квакой. Операция проходила в условиях полнейшей секретности (финнам удалось ехать на танках тихо), никто из посторонних не мог о ней знать. Но, тем не менее, после погрузки оружия на ИЛ-76 мы потеряли связь с командой... Окончательно потеряли... В смысле, потеряли и не найдем... Чё-то не понятно, страусы?

Мы не знаем, кто наш противник, мы не знаем, где он и каковы его силы. Мы даже не знаем, где и как проводить операции. И посему решили создать груп-

пу из самых отчаянных и самых непосвященных в наши секреты. Даже провалив задание, вы не сможете сказать, что нам известно, а что нет! Ведь никто не знает того, что мы ничего не знаем. Мы подключим вас к виртуальной системе – правда, не сейчас, а аж в марте, но зато мы сможем увидеть, как поведут себя солдаты в реальной обстановке. Над разработкой тренировочной игры будут работать сотрудники словачской компании BYTE Software...



...Они решили это делать после того, как осенью 2001-го из компании Cauldron, известной благодаря трехмерной стратегии «Battle Isle: Androsia War», ушел Мартин Хорнак и основал собственную студию – BYTE Software. После чего его сходу прошибло сделать сим русского (не АМЕРИКАНСКОГО S.W.A.T.!) спецназа. Правда, в его группе нет ни единого спецназовца, но реализм проведения операций, тем не менее, обещают катастрофический. В одном из интервью Хорнак заявил, что реалистичность, конечно, будет – но главное ведь не жутко тяжелый реализм (тот, от которого при игре в авиасимуляторы пальцы судорогой сводит), а умопомрачительный геймплей, который не даст оторваться от экрана...

– ...Так что, если кто заляпает экран своими соплями – убью. Салаги чертovsky! Кто, интересно знать, допустил вас к этому заданию – лично я вам и снег охранять не доверил бы! Еще подожжете. Что, агент? Сам ОН?! Ну-у, идея, конечно, хороша, м-да, никто другой такую классную идею не придумал бы. Сразу чувствуется – талант и мировой интеллект взялся за дело! Но я не дам вам шанса подставить ЕГО, посему вы... вы... Как же вас назвать? А, ладно!

Перейдем к вашей экипировке. Вы и не представляете, насколько она важна для таких пин-

гвинов, как вы! Винды на вас нет. Есть идеи? Что? Да, конечно, автомат АК-74М с ночным и оптическим прицелами, с подствольным гранатометом ГП25 и АН-94 «Абакан». Снайперская винтовка СВДС и крупнокалиберная СВН-98, получение слонов из кемпер-страйка; а также малогабаритный бесшумный снайперский комплекс ВСК-94. Именные пистолеты-пулеметы «Бизон», «Кипарис» и «Скорпион» с приборами бесшумной и безогненной стрельбы (глушаки по-нашему). Гранаты РГД-5, гранатомет



РПГ-18, разные виды взрывчатки, среди которых – и С4, и тротил. Ну и обыкновенные пушки МР-444 «Багира» и чешский CZ-100. Острый как бритва нож, который можно использовать и по его прямому и естественно-му назначению: резать хлеб и людей. Ну и саперная лопатка... Говорите, саперов, значит, по голове бить? хм...

Все обмундирование диверсанта заключено в один единственный предмет, точнее – в два. И посему можно сказать, что экипировка может быть двух типов: легкая и не очень. Легкая – свежий номер «Шпиля!», а в «не очень» еще и диск есть. Нет, есть диск как раз не стоит – казенный как-никак. Не удивляйтесь, что с виду журнал безобидный – поверьте, это очень грозное оружие.

Да, забыл сказать: на 40% игра рассчитана на многопользовательский режим: друзей под руки – и в клуб. Ведь такая штука сильно затянута! Смесь тактики «Delta Force» и «Project IGI», а экшена больше в несколько раз! И тактико-каких-то возможностей намного больше.

Инструктаж получили? Развернулись – и кружок вокруг полигона. Да, вокруг того, где мы проверяем наше биологическое оружие, там же вы получите ваше первое боевое крещение – хомяков давно не кормили...

Название: Painkiller
Разработчик: People Can Fly
Издатель: Dreamcatcher
Жанр: action/first person shooter
Дата релиза: май 2003
Платформа: ПэЦэ
Выйдет: где-то в марте 2004-го
Системные требования: немаленькие
Официальный сайт: www.painkillergame.com



По следам НеСерьезного, или, типа, Samkiller

Пришел однажды Данилка Гарнер (Daniel Garner) к Крутому Сэму в гости. Увидел на полу шкуру Вила Рока, но не испугался... И сказал, лопух эдакий, Сэму: «А не пошел бы ты, братец, покурить?». И навел на Сэму огнемёт. Тот ничего не ответил... Он в этот исторический день даже был очень добрым... Так что ответила его корабельная пушка... Вот с тех-то пор у Сэма в стенке дырка огромная и с тех же пор Painkiller так и ходит с ядром в башке...

Любят, однако, девелоперы всякие страсти-мордасти в качестве сюжета использовать. То кто-нить инопланетной национальности Землю поработить захочет, то нечисть всякая из могил повылезает и начнет хомяков-шатунов пугать. А людей – не-е-е! Люди и сами их так напугают, что никакой Скифосовский не откачает. Жаль, не было еще игры о том, как мышки-переростки терроризируют барсуков, или хотя бы о большой помощи дятлов-радистов во время второй ми-

ровой. А ведь это именно они передавали советским войскам координаты стратегически важных точек: гастрономов, пивных, закусовых, а также бабулек с дешевыми сигаретами.

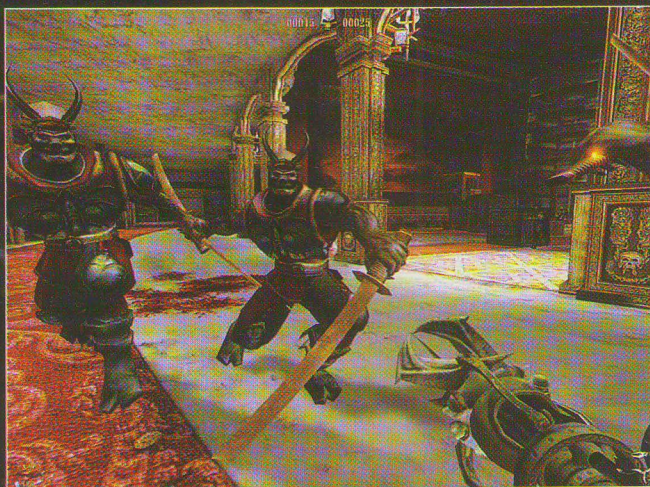
Так вот, одна молодая польская команда с прикольным названием People Can Fly, сообщила, что работы над ее новым проектом **Painkiller** пАкти-припАкти закончены. «Пэйнкиллер» – это шутер от первого лица с элементами экшена, наполненный обезбашенным kill them all'ом. Как в Сэме. Только круче. То есть

получается, что девелоперы решили убить великого и могучего Serious Sam'a... Да они прям так и заявили. Отличаться от SS игра будет, в основном, сюжетом. Не, в натуре! Он слов на десять длиннее... А если считать по буквам, то вообще штук на пятьдесят больше будет, во! Смотрите сами.

Один чел попал в автокатастрофу и слегка умер. Ну, подумаешь, с кем не бывает... Пошел он, значит, в рай, а там – закрыто. Почесал чел репу, постоял, покурил, сходил в ад. Там тоже никого. Выходной, наверное... А если серьезно,

то очнулся главгер где-то – хрен его знает где. В чистилище, что ли. В общем, ни царство Господне, ни шахтероподземная республика...

А тут как раз высшие силы стрелки друг другу позабывали и начали разборки устраивать. Но наш паренек боевиков и триллеров по телеку насмотрелся – знает, что делать. Выбрал ствол побольше и пошел наносить всем справедливость. В общем, видно, что сюжет писать доверили дворнику Назарычу, который дом, где редакция «Шпиля!» находится, убирает. Он по утрам в поне-





дельник и не такого может понарасказывать.

Еще в игре неплохая графика. Полигончиков дофига, текстуры четкие, красивые и разнообразные. Эффекты прикольные имеются. Ну, в смысле – облака осколков и пыли при попадании снаряда на какую-нибудь поверхность, свет, пробивающийся сквозь стекло и витражи. В деме, в которую мне удалось пошпилить, неплохо смотрелись также взрывы, искры,



следы на поверхности, туман и вообще освещение.

Кроме того, игрушка очень кровавая. Кровищи здесь больше, чем во всех «Солдатах Фортуны» вместе взятых... Такое ощущение, что монстры, щедро осыпающие своими останками близлежащие окрестности, процентов на восемьдесят состоят не из воды, а именно из прикольной такой красной жидкости.

Сами зомбияки сделаны на нормалек, с пивком пока-тит. Но вот тупые они до жути. Думается, что у них в мозгу извилина если и была когда, то давным-давно сгнила уж. Зато бегают они всегда большой толпой. Правда, проблема трансформации кровожадных мертвых противников в еще более мертвых, но уже не та-

ких агрессивных, решается постоянным стрейфом и беспре-станным давлением на клавишу «огонь». Остается только надеяться, что в финальной версии в эту компанию полных тормозов добавят хоть одного тугодума©. А то можно будет заснуть и так и не пройти все 24 миссии игры. (Вот как я красиво и, главное, неожиданно сообщил, что уровней будет именно 24 – и очень непохожих друг на друга. Заметьте, 24! А не 23 или 25!)

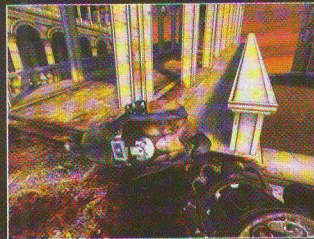


Стволов тоже будет много, причем все они будут разными и красивыми. Это, конечно радует. Только вот выглядят они как-то... Ну, в общем, что было бы, если базуку придумали бы в древнем Риме? Ствол деревянный, ракета каменная... Короче, смотрите на скрины.

Музычка, что была в демо-версии, вполне на уровне. Смесь жутковатых старинных мелодий с тяжелым роком. Однозначно помогает поглубже погрузиться в атмосферу игры. А еще девелоперы обещают крутую озвучку, но в демке ничего особенного замечено не было.

Еще одна фишка – наворо-ченная физическая модель, созданная благодаря движку Navok 2.0 и отчасти реализо-ванная в проигранном мною

кусочке геймы. Классно смо-трится, например, попадание под ноги противника из ракет-ланчера. Да и летают супоста-ты после такого подарка кра-сиво. Прямо как самолеты. Немного сбитые. Кстати, разработчики заверяют нас в полной интерактивности и разрушаемости всех «левых» объектов (типа ящиков, шкаф-чиков, демонов), в том, что их падение будет проходить с учетом всех более или менее известных физических зако-



нов, обещается также реаль-ный просчет повреждений, супер-мега-сверхреалистич-ные эффекты от взрывной волны... На то они, правда, и девелоперы, чтобы пытаться спихнуть свой продукт как можно большему числу лох... Э... потребителей.

Среди остальных приколов, которыми взахлеб хвастаются пипл-кэн-флайевцы – юзанный-переюзанный slo-mo. Так что же – Matrix has you или все же пока не has?

Помимо сингла, будет, естессна, еще и мультиплеер. Разработчики предоставят нам аж пять видов игры – от стандартных deathmatch'ей и team deathmatch'ей до соз-данных бурной (или просто большой?) фантазией разра-ботчиков режимов. Вот они:

People can Fly, Voosh и The Light Bearer. Первый – это мочиловое один на один ракетницами, причем нано-сить демедж можно только в тот момент, когда противник летит. В ходе второго режима всем игрокам выдается одина-ковое оружие с бесконечным боезапасом. Ну, а третий – это что-то типа СТФ, только «флаг» дает разные бонусы и его нужно продержат у себя до конца определенного про-межутка времени.



Итак. Игра может получить-ся вполне ничего – а, может, даже и совсем крутой. Но Sam-killer'a из нее все равно не получится. Потому что такие игры, как «Serious Sam», «Doom», Халва, «СтарКрафт», Дьябла, Варик, «Мутант Чебу-рашка-нинзя на тропе войны: /[SHA{rock}LIAK]\ наносит ответный удар.», «Бурундук VS. Белка», а также множе-ство других, убить нельзя. Пытались уже... Вспомните и плюньте в сторону того же «Вила Рока». И ваще, зачем, собственно, убивать? Что, чай-ник не варит что-нить origi-нальное и свое придумать?

Тем более что скоро придет очередной Сэм.

Вот так.

Lammerkiller Khaj-Tosin

Название: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Разработчик: Headfirst Prod.

Издатель: Bethesda Soft

Жанр: survival-horror/stealth-FPS

Системные требования (минимальные):

Pentium III 500 МГц, 32 Мб Direct 3D видео, 128 Мб ОЗУ

Дата выхода: 1 квартал 2004 года

Страшной Бабая

В своем доме в Р'льехе мертвый Ктулху спит, ожидая своего часа.

Г. Ф. Лавкрафт, «Зов Ктулху»

В моем любимом фильме «13-й воин» большие и умные северяне говорят красавчику-арабу Ахмеду: «Человек боится неизвестного».

Ну и что с того, что еще до этого фильма эту же мысль высказывало примерно... плюс-минус 20... процентов... ну, человек... ну, миллионов... короче, почти все умные люди высказывали.

Не высказывали ее только те, кто не думал об этом вообще. А все остальные точно в курсе. В общем, ясное дело, что все боятся злого волка, опасных разбойников, обрыва лифта, клоунов и троллейбусов (они гудят

и вообще большие), но самое страшное (и через страх ЭТОГО по статистике проходит около 99,99% населения) – это...

Ну? Догадались? Правильно – это темнота. Потому что мы не знаем, что в ней скрывается.

На страхе Неизвестного-Из-Темноты умный тип Лавкрафт, живший в самом забытом богом углу Америки, построил все свои тягучие, как тьма, и страшные, как неизведанный ужас, произведения. Но его же «Некрономикон», как по мне, – просто фигня по сравнению с книжкой «Зов Ктулху»

(которая по-местилась бы всего на нескольких страницах нашего журнала), потому что в «Некрономиконе» самые страшные враги человека – демоны и прочие исчадия ада, а вот в «Ктулху» это невысказанный Ктулху, безвестная тварь,

которую мы так и не увидели до самого конца рассказа. Зато, как бывает, наверное, всегда, стоит только завестись непонятной твари, как у нее сразу же появляются поклонники, которые, вместо того чтобы собираться кружком и говорить, какая она, тварь эта, хорошая, просто приносят ей человеческие жертвы.

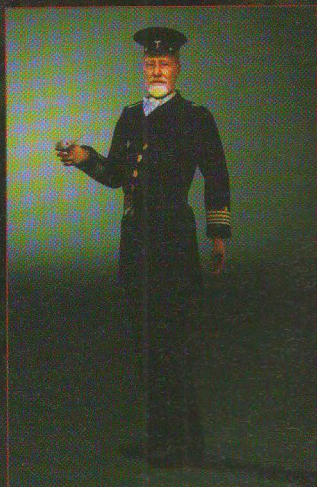
В общем, книга жуткая, особенно если учесть, что писалась она в те времена, когда инфаркт можно было получить, увидев такой кошмар, как джентльмен, сидящий в присутствии дамы.

На основе вымышленной мифологии Ктулху (построенной, как считают многие, на основе арабских сказок), которую автор использовал в цикле своих рассказов, последователи Говарда Филиппа Лавкрафта заработали не одну штуку бакинских, написав немерено романов, книжек, картин и (несколько позже) сбавив даже игру жанра RPG

под названием «Ктулху». В игре пошли в ход все персонажи и миры, которые нарисовало воображение авторов, пленившихся идеей неведомого и страшного Ктулху.

Оригинальная же книга, по сути, проста – в ней, как в дневнике, описываются события, якобы происходившие в 1926-1927 годах в США. Если совсем коротко, то история такова: исследователь, взявшийся расшифровывать иероглифы, вляпался в историю – начал расшифровывать то, с чем играть не стоило бы.





Древние силы, дремавшие на дне океана, проснулись, и все закончилось плохо.

...А по сюжету игры **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** еще в 1922 году, то есть за 5 лет до событий, которыми оканчивается рассказ в книге (то есть за 5 лет до смерти ученого), частный детектив Джек Уолтерс точно так же делает крупную ошибку и берется за дело, за которое другой не взялся бы. Ну, как я говорю в случаях, когда в фильме ужасов девица в одной прозрачной ночной рубашке, услышав звуки на улице, выходит в чем была из дома и босая отправляется в чащу леса, где на нее набрасываются монстры и отбирают ее разум, сны, красоту, жизнь, здоровье, деньги, ночную рубашку или что-то еще, полонив тем самым начало порабощению целого квартала, города или острова, где жители вели несправедливую жизнь... Стоп, о чем я? Ах, да. В таких случаях я говорю: «Иди-иди! Иначе кина не будет!». Вот и Уолтерс тоже взялся за это дело – ведь иначе не было бы этой истории.

Дальнейший сюжет девелоперы раскрывают неохотно,



но кое-что все же известно – Уолтерс примет участие в расследовании убийства жителя одного из провинциальных американских городов.

По жанру игра будет чем-то вроде survival-horror в виде FPS с элементами stealth. Игра создается уже несколько лет, и, если судить по ролику, показанному на Е3 в середине мая прошлого года, можно сказать, что движок уже малехо устарел. По скринам и ролику я бы поставил графике смелую восьмерку. Но в целях достижения реалистичности при слабеньком движке в игре сделали несколько прикольных ходов – как графических, так и геймплейских.

Что касается графической реалистичности, то из игры специально (то есть нарочно – это не ошибка девелоперов!) напроочь изъят такой важный элемент, как HUD. То есть вид на экране будет полностью соответствовать тому, что видел бы человек, будь он на месте Уолтерса, – без каких-то киборговских показателей здоровья, боеприпасов, брони и всего такого прочего. Если надо посмотреть на компас – достань его и посмотри. И это правильно. Но вот как узнать, сколько дверей можно будет пробить головой, – это непонятно.

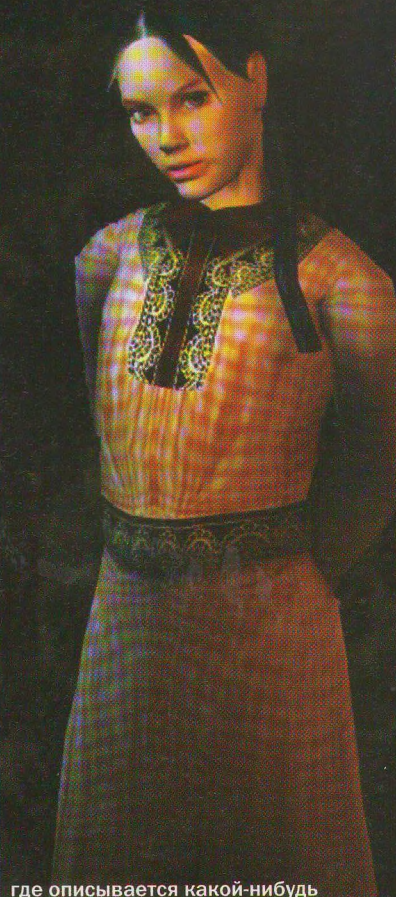
Потому что такие вещи, как состояние здоровья, обычно определяются субъективно, и эту оценку, как правило, выдают на экран в числовом виде...

Второй фактор,

работающий на создание реализма, это система здоровья/рассудок. Была такая байка, когда смерть сказала, что во время эпидемии заберет 1 тысячу человек, а после того, как умерло 10 тысяч, ее спросили: «Что за фигня?! Ты же, типа, обещала?!». На что смерть ответила: «Я забрала 1 тысячу. Остальные умерли сами, от страха». Хорошая реклама для валерьянки, но по сути – очень точно.

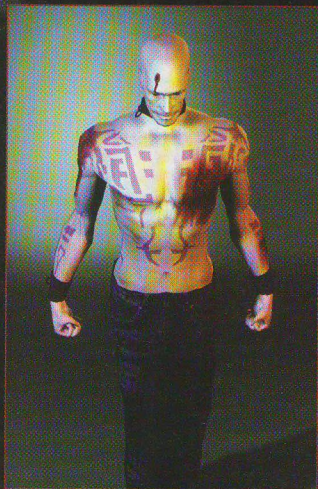
Вот и тут, в игре, рассудок и состояние здоровья тесно связаны. Исследуя Иннсмаус – город, в котором происходят события игры, Уолтерс наткнется на всякое. Некоторые вещи лучше не видеть, не слышать и даже не знать о них, иначе с головой может случиться неполадка. (Помните, шел я на экзамен по высшей математике и посреди мысли о том, что я к чертовой бабушке начисто забыл, как считать тройной интеграл, услышал визг тормозов. Нет, под машину я не попал, но с тех пор стараюсь не тынаться по улицам в думках о таких нервных вещах, как высшая математика.)

А Уолтерс становится свидетелем вещей куда более мерзких, чем даже самый что ни на есть тройной интеграл, будь он вечно проклят, – и это постепенно сводит его с ума. Как только он наткнется на текст,



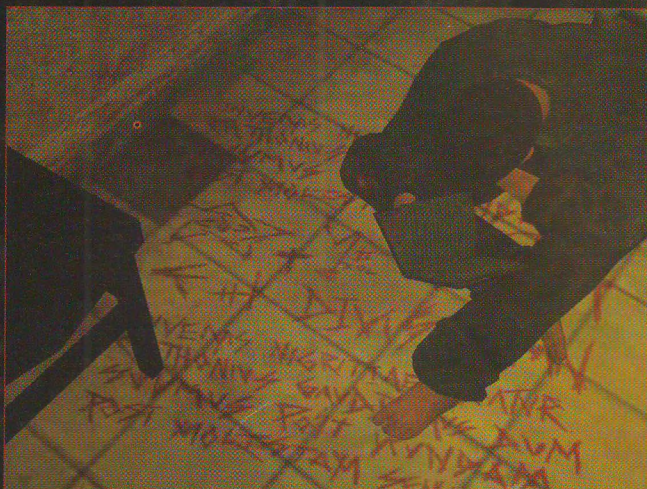
где описывается какой-нибудь мерзкий ритуал или говорится о том, что он скоро умрет, – он сразу же становится более уязвимым. Идеино. Нам понравилось. Вывести из состояния душевного равновесия главного героя может все что угодно. И потеря здравого смысла чревата не менее разнообразными вещами – головокружением, временной потерей слуха (знаете, когда в голове только стук сердца и ничего другого), расфокусировкой зрения и прочими ерундами в том же роде. Как всякого нормального человека, главного героя выводят из состояния равновесия такие вещи, как большая высота, замкнутое пространство и другие некомфортные ситуации. В общем, все как в жизни – ведь только в фильмах про Супермена драка может происходить на парашюте моста или на крыше. Нормальные люди





сначала слезают с парашюта, а потом уже от души бьют друг друга морды.

Что касается продвинутой системы здоровья, то она тоже сделана очень продуманно. Если в обычных играх здоровье – это показатель того, сколько еще выстрелов в голову выдержит персонаж, прежде чем откинёт копыта (а до тех пор даже сильно раненый персонаж может передвигаться, стрелять и драться точно с той же силой, что и здоровый), – то в Cthulhu здоровье это... это здоровье! Если Уорнера отравят, он станет быстро выдыхаться, голова у него начнет кружиться, а в ушах будет шум (чистое похмелье!). Если он сломает или просто ушибет руку, то еще долго не сможет метко стрелять; а после перелома или другой травмы ноги бег станет просто невозможным. Если его порежут ножом или зацепят когтем (а когтистых тварей обещают столько, сколько нет в киевском зоопарке и цирке Кобзов вместе взятых), нужно будет сделать перевязку – иначе он истечет кровью, потеряет сознание, а потом и умрет. Ну, и что самое прикольное, так это то, что все эти болячки Джек будет лечить реальными медицинскими средствами 20-х годов прошлого века. Вот такие вот дела.



Помимо реальных бинтов и стетоскопов, в игре будут и реальные пушки. Ясен пень, что Кольт, Вальтер, Маузер, Стечкин, Дегтярев, Калашников, Драгунов... нет, насчет последних четырех не уверен, а вот первые три фамилии наверняка будут фигурировать в сценарии. Ну, и раз в игре будут встречаться загадочные и мерзкие твари (настолько загадочные, что разработчики о них ничего не говорят), то против них наверняка будет использоваться загадочное и мерзкое оружие. Мерзкое – не мерзкое, но загадочное точно – ведь с загадочными тварями всегда разбираются с помощью загадочного оружия. Так что будет нам куча стволов и режущих предметов, которые, правда, придется добывать, опять же, в загадочных местах.

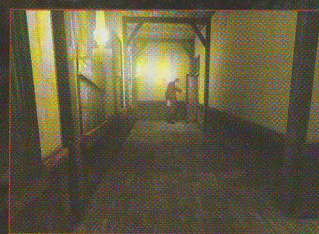
По приколу я бы мог перечислить те существа (загадочных! обязательно загадочных! и мерзких не менее, чем загадочных! просто всенепременно мерзких и загадочных!), которыми будет напичкана игра, но это пустая трата времени – их имена не скажут вам ни о чем. Ну, вот смотрите. Например... хм-м-м... Ну, вот: «Йитиан». Ну? Я же предупреждал. Кто читал книгу, обрадуется, узнав, что Город и Существо породили Других. Да,



в игре будут Темные Глубинные Твари, на которых весьма интересно посмотреть, будут служители культа и морские пехотинцы (которые будут сражаться на нашей стороне). А в общем, будут все те, кто должен быть в игре по мотивам книг Лавкрафта.

Да, Лавкрафт налбал целую мифологию. Твари из других измерений, покоящиеся в недрах Земли и на дне глубоких океанов, ждут времени, когда снова смогут восстать, а их последователи всеми силами пытаются приблизить этот час. Вся игра пропитана информацией о тварях, их последователях и их деяниях. И если проникнуться этой игрой, то за ней можно провести не 25 часов, которые, по задумке, нужно будет в нее играть, а гораздо больше. Прикол в том, что со временем Уолтерс накапливает что-то вроде экспы – его знания порождают более тонкую наблюдательность, и ему удастся обнаруживать все новые и новые факты, которые обязательно затанут любителей квестов и адвенчур.

В общем, в самом скором времени, как говорит компания «Башка – в первую очередь!» (примерно так переводится название девелоперской компании), нас ждет 16 уровней темноты и страха. В ролике, по которому можно составить какое-то впечатление о будущей игре, темноты и страха достаточно – начнем с «Реквиема» Моцарта и твари, ломящейся в дверь, и закончим действительно той самой темнотой. По ходу нам



будут встречаться порождения фантазии Лавкрафта: необычные предметы, которые могут использоваться совершенно непривычным образом, интерактивный мир, монстры, которым обещали приделать мозги, дружелюбные и не очень персонажи – и загадки, загадки, загадки...

Хотелось бы, чтобы игра получилась хорошей. Очень хотелось бы. Ведь не одни японцы умеют делать ужастики – тем более что отцы жанра и законодатели моды на ужасы были родом из Америки. И если Эдгара Аллана По знает, надеюсь, большинство наших читателей, то Говард Филип Лавкрафт, думается, для многих из них станет открытием. И в то



время, когда автор сценария фильма «Звонок» еще не родился, многие из тех, кто сошли с ума, увлеченные ужасами, сочащимися из книг Лавкрафта, уже давно умерли и были похоронены...

Max Pagan

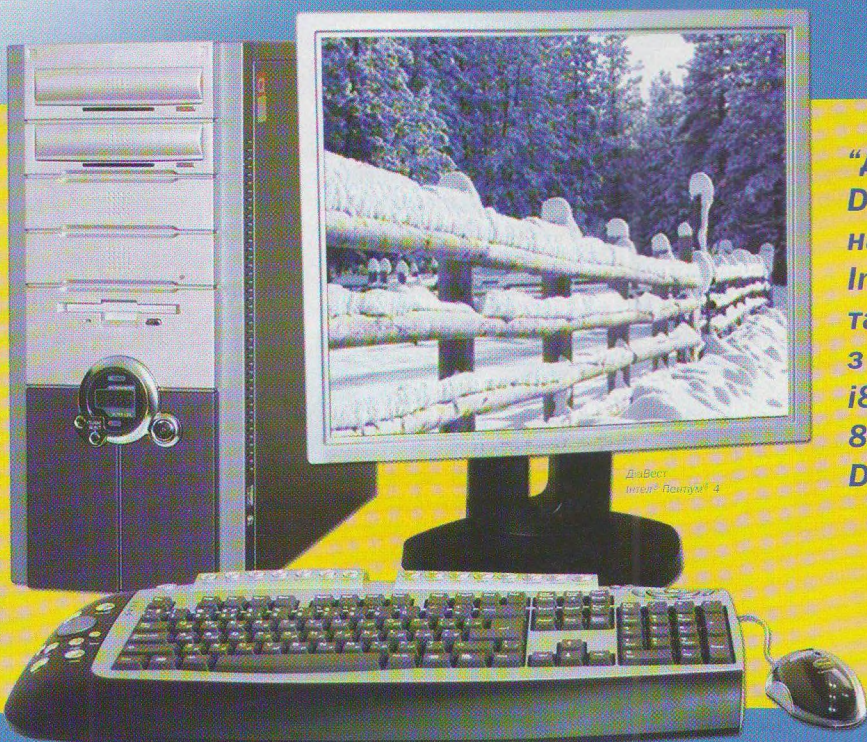


www.diawest.com

Комп'ютерний світ

Підвищити ефективність, продуктивність та конкурентноздатність.

Використовуйте ПК, що виконує більшу
кількість задач одночасно.
Персональний комп'ютер DiaWest на
базі процесора Intel® Pentium® 4
з технологією HT



“Домашній комп'ютер”
DiaWest 2601
на базі процесора
Intel® Pentium® 4 з
тактовою частотою **2,4 GHz**
з технологією HT/
**i865PE/DDR256MB/
80GB/128MB ATI 9200/
DVD+CD-RW/SB**

329,0 грн.*

* - початковий внесок при покупці
в кредит (10%), строком на 1 рік,
оформлення за 30 хвилин.

**ПРИДБАЙТЕ БУДЬ-ЯКИЙ КОМП'ЮТЕР DIAWEST
НА БАЗІ ПРОЦЕСОРА Intel® Pentium® 4
З ТЕХНОЛОГІЄЮ HT -
ОТРИМАЙТЕ КОМП'ЮТЕРНІ КУРСИ В ПОДАРУНОК**

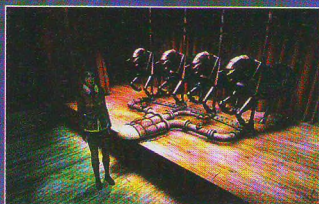


Internet-магазин: shop.diawest.com
Департамент комплексних проектів:

456-76-61
456-96-33

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних
Козаків, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського,
43/2, т. 548-1-548; **Луцьк**, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон**, вул. Суворова, 1А, т. 26-48-10; **Івано-Франківськ**,
вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв**, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; **Рівне**, пл. Короленько, 1, т. 62-10-43; **Чернівці**, вул.
Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, т. 51-67-11; **Дніпропетровськ**, пр. К. Маркса,
92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ**, вул. Кірова, 23, т. 45-046; **Чернігів**, пр. Перемоги, 139, т. 3-
91-64; **Харків**, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ**, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; **Хмельницький**,
Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

Название: *Syberia II*
Разработчик: Microïds
Жанр: квест
Дата выхода:
20.02.2004
Все остальное: неясно



Мамонты ждут



Что такое квест? Что? Игра, где нет оружия и в которую никто не играет? Половина из этого ложь, а вторая половина, как минимум, сильно не дотягивает до правды. Ведь в некоторых квестах есть оружие (правда, не на уровне рейлганов и ракетланчеров), ну, и играют же люди в квесты. Немногие, но все же играют. Иногда... А ведь почему мало играют (злобный взгляд в сторону разработчиков)? Потому что хорошие квесты – дефицит! Большинство из них не дотягивает даже до отметки «средненько» (ПиВиЧи всякие). Все старое уже давно заезжено, «Full Throttle» безнадежно пройден, «Syberia» надоела, «Не верь в Худо» (или как-там-оно-пишется) успел сотни раз спасти свой мир. А новые игры, как назло, выпускают очень редко (если вообще выпускают, а не снимают с проекта), вот потому-то за каждый хороший квест могут и убить – попробуйте-ка при фанате «Syberia» сказать, что игра АЦТОЙ. Да вас размажут по всему Крещатику – и ваши кишки будут висеть на каштанах целый год! Посему не риску криво смотреть в сторону Сибири, как и не стану критически высмеивать все ее стороны – а просто возьму и опишу все то, что нам обещают в следующей части. Читайте...

Жила-была на свете МАЛЕНЬКАЯ и незаметная игрушечная компания. Такая МАЛЕНЬКАЯ, что уже успела разместить свои МАЛЕНЬКИЕ филиалы во всем мире. Но этого ей было МАЛО, и решила компания подписать договор с другой компанией,

которая производила всякие всячины, не требующие для своей работы источников энергии. Им не нужен был ни бензин, ни уран – достаточно было всего лишь крутануть ключик, завести машину и наслаждаться. А коронной фишкой компании были автоматы – не роботы, но не менее разумные создания (если не более – у автоматов был собственный духовный мир, и довольно богатый); к тому же, они не требовали операционных систем, и в их головах не сидели подлые мысли поместить «этих людей» в Матрицу.

Значит, решила МАЛЕНЬКАЯ компания присоединить к себе другую компанию – и послала своего представителя, Кейт Уокер (Катерину то бишь), на разборки. Но малость припозднилась Катерина. Владелец кандидата на присоединение померла за день до приезда Кейт и оставила все свое богатство (а также право подписи важных документов) брату – Хансу Воралбергу. Он-то и был гениальным изобретателем всех игрушек. Пришлось Кейт искать гения и в процессе поиска выяснить, что Ханс ищет Последнего Мамонта. Потому как это с детства его мечта – найти мохнатого и вернуть ему должок.

Да, идея оказалась заразной и не только заразила Ханса, но и проникла в сознание Кейт. А потому, когда Кейт нашла игрушечника, ей как-то перехотелось подписывать договор. Так что она просто сделала пару важных звонков – да и махнула куда-то с Хансом. На поезде. В поисках Мамонта. Вот так и закончилась первая часть

игры. Закончилась довольно странно и непонятно – с чего это ей было прыгать в уходящий поезд? Как-то это незаконченно, неполно. Главного Босса, что ли, не хватает?

И вот примерно с годик назад мы узнали, что таки да! Таки готовится вторая часть. Хотя слово «часть» употреблять не вполне корректно – ведь, по словам разработчиков, изначально игр задумывалось... одна. Но объем этой одной игры был настолько гигантским, что бедные разработчики ее и за четыре года не сделали бы. Вот и решили разбить сюжет на две части да и слабая каждая за два игровых года. Тоже мне Квентины Тарантины и братья Вачовски в одном лице. Бальзаки, всю жизнь мучающие одну хорошую идею...

Хотя, конечно, «Сибирь» – это действительно скорее одна цельная игра, чем две разные. Это просто история (может, печальная, может, веселая), которую разработчики решили рассказать таким хитрым манером.

Сюжет для обеих частей писал Бенуа Сокал – от него-то и зависело все то, что мы видели в «Сибири». В основу сюжета легли воспоминания детства Бенуа, когда он вместе с семьей бежал от нацистского режима – из Западной Европы в Восточную (Кейт ехала в противоположную сторону). По его словам, влияние второй мировой можно заметить в характере некоторых персонажей игры, особенно это бросается в глаза в Баррокштадте.

Сильно игра измениться не должна. Но это только на первый взгляд – ведь нам пообещали изменить и модифициро-

вать движняк. Теперь мы сможем наблюдать за динамическими тенями, а реально падающий снег заставит выпасть кого угодно (чего только одни следы, оставшиеся после нашего героя, будут стоять). Изменят анимацию, и теперь персонажи будут куда реалистичнее махать лапками и щелкать челюстями, да и сама Кейт перестанет быть вампиром и наконец увидит свое отражение в зеркале.

В общем, приколов будет хватать. И еще не следует забывать об изменениях, которые произойдут в самом геймплее (оказывается там такое было!). Так, изменят старую систему диалогов, сделают ее (неизвестно каким манером) более продвинутой – и «это придаст игре больше жизни» (по крайней мере, так сказали разработчики). Возможно, эта система станет напоминать скорее РПГ'шную, чем ту, что была изначально.

В первой части одним из главнейших (и наиболее востребованных) предметов в инвентаре Кейт была мабила. Правда, не всем нравилась искренняя привязанность сюжета к этому предмету, посему решили сие исправить. Звонить нам будут реже да и не всегда будут дозваниваться, ибо с каждым метром мы будем удаляться от своего оператора, и, к тому же, в Сибири сеть будет ловиться плохо.

В основу игры положено общение Кейт с другими персонажами. Именно оно, это общение, помогло в первой части раскрыть характер Кейт и показать ей самой ее богатый духовный мир. Во второй части героиня

ню будет мучить вопрос (и довольно сильно) – а правильно ли она поступила? Может, не следовало уезжать?

И мало того что эта и еще куча других проблем свалятся бедняжке на голову, так еще всю дорогу рядом будет болтаться нудный Ханс. Кстати, с его талантом и интересами нам придется познакомиться намного ближе, чем в первой части игры. Не стоит также забывать и о миролюбивом автоматоне Оскаре, факт существования которого уже сам по себе подтверждает творческий гений Ханса – ведь создать робота, который обладал бы собственными эмоциями и характером, не так и просто.

Нам обещают четыре новые и абсолютно невиданные локации. Первая – Романсбург, город, который принадлежит загадочной, вечно холодной и никому не известной стране России. Он будет иметь очень интересную архитектуру – нечто вроде смеси Валадилена и Барокштадта. Город будет просто гигантским и жутко сложным (имеются в виду загадки и головоломки). Затем мы подберемся к Великому Северному Проходу – загадочному месту, где обитают никому не известные звери. Потом деревушка Юкол – о ней мы могли немного слышать от «прохвесора» в Барокштадте. И, наконец, загадочная Сибирь, к которой мы стремились на протяжении не-

сметного количества игрового времени. Привет мамонтам!

Вы, наверное, помните, что игра получила кучу наград, большинство из которых было дано за музыку. Так вот, в новой части обещают совершенно умопомрачительные композиции. Но ничего более конкретного разработчики почему-то не сообщают. Надеемся, что нас не подведут и не подсадут вставки из великих и грозных Телепузиков. Специально заказую их на отдельный СД.

Ждать игру осталось недолго, до нее уже буквально пухом подать. Но вот только так ли это? Ведь нас уже убеждали, что игра выйдет в октябре, – и что мы получили? Только большое «сорри» и обещание, что «игра обязательно выйдет в следующем году». Я вот, к примеру, не могу припомнить ни одного случая, когда игра выходила именно тогда, когда это обещали разработчики. Вечные откладывания дат релиза начинают входить в привычку и даже становятся заразной болезнью, вроде желания найти Мамонта. Вскоре даты релиза вообще называть не будут. Зачем, если все равно потом отложить и перенесут?

Впрочем, несмотря на эти недочеты, фанаты «Сайберии» продолжают штурмовать форумы и сайты, везде спорят, мания. Пишут на русском, английском и даже на загадочном суржике: SYBERIA eto moya lyubimaya igra, i ya sleju za malejshimi novostjami. Это ж надо, до такого дойти, надо...

И всего только
в феврале...

Legion



Название: Need for Speed Underground

Разработчик: EA Games

Издатель: Electronic

Жанр: аркадный симулятор

Системные требования: P III - 1 ГГц, 256 Мб RAM, 64 Мб Video

Оценка: 11
Графика: 11
Геймплей: 11
Управление: 10
Звук: 12

Need for Speed — наш рулевой

Я живу одними заездами — на остальное плевать.
Десять секунд, пока мы мчимся, я свободен.

Форсаж

«If you feel need for speed — just play Underground» — сказал тип со шлемом в руках. И по-неслось... Это были последние слова, которые я слышал за два прошедших дня. Потом — только рев мотора и обезбашенные треки, ба-сами исходящие из моего сабвуфера. Да, целых два дня с помощью рассола и молока утолял я жажду скорости. Я не сидел перед монитором — я был там, я был внутри... Я стал одним целым с железом на колесах, я жил в ином мире. В мире, где имеет значение только то мгновение, когда вы с оппонентом бок о бок подъезжаете к полоске, напоминающей шахматную доску. В мире, где вечная ночь и вместо кислорода — закись азота. В мире, где показатель адреналина совпадает с показателем стрелки

на спидометре, а от нее зависит весь этот мир — мир Underground. Я толком не помню, что и как именно там было, но одно я знаю точно — мне это понравилось.

Неужто EA'шники исправились и сделали что-то действительно стоящее? Если быть откровенным, то после «NFS HP 2» я уже и не надеялся дожидаться от них чего-то достойного. А вот сейчас уверен, что не такой уж он и жестокий, наш игровой мирок. Пусть Interplay распустили «Black Isle», пусть шансы на выход третьего «Fallout» все ближе и ближе приближаются к нулевой отметке, пусть мне никогда не наберется денег на новый апгрейд и пусть я никогда не одолею экзамен по физике — но после выхода таких игр, как Need for Speed Underground, или просто NFSU, я начинаю понимать, что у нашего с вами мира есть будущее!

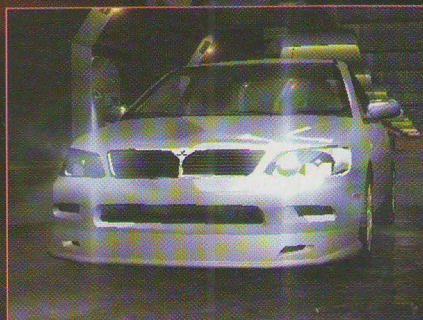
Однако прошлое все равно забывать не стоит. А потому давайте-ка вспомним, чем же не понравился нам «NFS: HP 2».

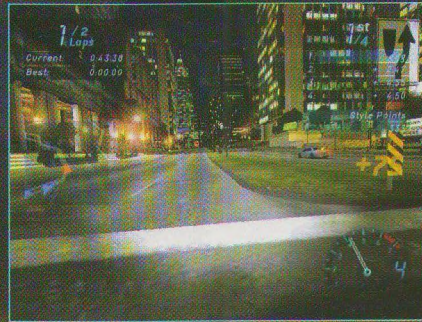
Это был просто шок. После «Porsche» (в народе — NFS 5) мы ждали от EA чего-то нереального. Но вместо электрического чайника нам втюхали самовар, то есть, говоря другими словами, вместо симулятора мы получили аркаду. Это и был тот роковой момент, когда геймерская община была готова подсесть на реальный «Deer Hunter», в котором вместо оленей были бы ребята из EA.

...Но вот невидимая сила забрала у нас еще год жизни, оставив взамен NFSU. И что вы думаете? Это опять аркада! Нет-нет, отложите ружья — в этом году головы EA не займут почетного места на стенке с трофеями.

NFSU — аркада, но какая! Да, нет системы крушения, но кому она нужна? Вам, мо-

лодой человек, в болиде Феррари? Вам нужна сверхреальность? Нью-ню, посмотрел бы я на вас, когда вы на скорости 150 миль в час снюхались бы с другим транспортным средством. В условиях этой самой сверхреальности от вашего железного коня только копыта остались бы... А после и рестарта не миновать — и так на каждом повороте. Извините, но при такой реалистичности игра вам очень скоро просто надоела бы. Говорите, что систему крушения можно сделать более мягкой? Вот я вас и подловил. Всё-всё-всё — первое слово дорожке второго, второе слово — съела корова. Раз уж вы согласны на мягкую систему крушения — значит, и аркада вам подойдет. Даже если EA и реализовали бы мягкую систему повреждений, вы все равно говорили бы, что это «не то».





Теперь вы согласны, что NFSU рулит? НЕТ?! Тогда расклад такой: кто в болиде – сворачивайте с этой страницы на другую, а остальные – follow me!

В недавнем прошлом к нам уже приходила подобная игра. И когда Макс просвещал всех, как сейчас это делаю я, эта последняя буква алфавита (ака «Я») уехала в болиде – о чем до сих пор не жалею. Ведь «Midnight Club 2» только пыль за NFSU глотает...

Мир «Underground» представляет собой ночную вселенную, где нет места пешеходам и мирным жителям. На сцену выходят настоящие парни – даже не выходят, а выкатывают на своих тачилах. А где много настоящих парней, там и спор возникает, кто из них самый настоящий и кто – самый парень. Совсем случайно все они оказываются за баранками спортивных тачек – так что последнее, что им удастся запомнить, это красивая девушка, которая, перелетая через капот, кричит «Пошли!». Это и есть сюжет. NFSU – ночные гонки, в которых нет победителей и проигравших. Есть только обезбашенные челы, которым только баранку дай и баллон с азотом побольше – а уж победа или смерть и сами придут...

В игре остались не только старые методы решения споров – к ним подкатили и новые. Остались все те же турни-

ры, а также кольцо и спринт. А прикатили занос и гонка по прямой.

В заносе всё, как на коньках. За каждый кульбит (ака занос) насчитывают очки: чем больший занос, тем больше очков при финальном подсчете. А вот гонка по прямой – это просто рулѐZZZ! Все, что от нас требуется, это вовремя переключать передачи, впрыскивать азот и переходить с одной полосы на другую. (Блин, сам до конца не понял, что написал, но это уже ваши проблемы.)

Я боюсь сказать, что гейма эта – сим, но еще больше боюсь назвать ее аркадой (а еще боюсь Бабая, темноты и своего отражения в зеркале). Управление в игре более смахивает на симовское, но отсутствие системы крушения добавляет аргумент в пользу аркады. Физика же раздает аргументы направо и налево – то есть «ни рыба, ни мясо». Ладно, назову это аркадным симулятором – а вы решайте сами, что это такое. По большому счету, не имеет значения, аркада это или же сим. Для геймера главное, чтобы игра хорошая была, а уж к какому жанру ее относить – это нам по ударному инструменту.

«Underground» рулит – и это факт. Рулить будете и вы – и еще как будете! – на любой из 28-ми тачек, в числе которых детский трехколесник Mitsubishi, самокат Ford, велоси-

пед Hyundai и множество других. А если вспомнить еще и о трининге последних... Лично у меня, когда я захожу в гараж, глаза разбегаются. Разных фиш там столько, что перечислять их все просто бессмысленно. А уж с умным лицом говорить о производителях – это вообще не по мне. Даже из самого безобидного Пежо 206 можно сделать Пежо 307 (из тыквы карету, а из клави – руль)...

Если серьезно, то оно почти так и есть: машину можно изменять – как внешне, так и внутренне. От выхлопной системы до нанесения четырех слоев винила. От движка до крышки капота, ну и так далее. Ребята из EA сделали нам праздник, на котором без гачного ключа и подсолнечного масла можно сделать машину своей мечты.

Сделана игра на модифицированном движке HP2, который подшукатурен, подманикюрен и подмакияжен настолько, что никакого сходства со старшим братом уже почти не заметно. Блин, это смотрится действительно красиво! Текстуры ночного города заставляют затаить дыхание и тупо втыкать на достопримечательности, потом медленно перевести взгляд на тачилу – и опять втыкать. А после – не смотря на то, что все участники уже где-то под финишем – все равно завести мотор и двинуть с места до ближайшего трамплина или транспортного сред-

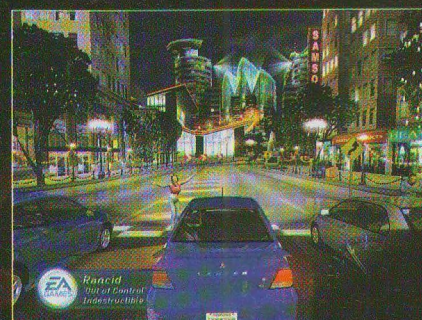
ства, чтобы там посмотреть эффекты а-ля Matrix, перешедшие из HP2.

Вот я и добрался до саунда. Это просто фантастическая подборка треков. Да, на протяжении всех 112-ти миссий мне не надоел ни один трек. Зато все они и каждый из них надолго моим соседям, которые еще долго не забудут этой прекрасной подборки, разбавленной шумом мотора. Когда я играл в NFSU, на ушах стоял весь район. Трек за треком, слово за словом, нота за нотой музон шарил изо всех колонок. По потолку били чем-то тяжелым (наверное, танцевали), в окна бросали камни, топором рубили двери и выносили все из квартиры – но я был доволен, ведь я ничего этого не слышал.

Что ж, с удовольствием констатирую, что на игровом рынке нашлись перцы, которые вернули меня к гоночным симам. Как и в старые добрые времена, сделали это хлопцы из EA. Им удалось создать игру с потрясающим геймплеем, андеграундной графикой и убойной (в плане соседей) музыкой. Да, они сделали это – они вернули свою добрую славу и сделали это на достойном уровне.

Не пробивайте шины и живите долго и счастливо!

Вернувшийся гонщик,
Полишук Виталий
ака Blind Sniper,
blind_sniper@mail.ru



Название: «Полная Труба»**Разработчик:** Pipe Studio**Издатель:** 1C**Жанр:** анимационный квест**Системные требования:** P II - 800 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб video**Оценка:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

8

9

8

9

7



ПОЛНАЯ ТРУБА

Гейма понравилась мне с первого взгляда. Что самое главное – заголовок статье придумывать не надо. Ведь название игры как никакое другое удачно подходит для этих целей. Знаете, придумать подходящий заголовок порой куда тяжелее, чем написать саму статью. Помню, однажды я так усердно пытался придумать что-то красивое, так старался... но, как всегда, у меня ничего не получалось. В общем, долго я сидел и думал, думал и сидел... Мое сознание, измученное бредовыми размышлениями над статьей, настойчиво диктовало мне следующее сочетание кириллических символов: «Зачем ломать голову над тем, как назвать статью». И на следующий день после того, как я сдал

свой злополучный опус, мне на мыло пришло сообщение примерно следующего содержания: «Зачем ломать голову и читать твой бред». Таким вот нехитрым способом один главВред – не буду тыкать пальцем, какой конкретно (тем более что он мне этот палец сломал), – зарубил мою статью по известному квесту. Я, конечно же, мог после этого и не сыпать соль на палец с открытым переломом, но все равно сделал это (мазохист малеха).

И все же справедливость восторжествовала, и жизнь внесла свои коррективы в развитие этой проблемы. Как бы ни хотелось неким людям с их экшенами зарубить квест, сколько пальцев они бы ни переломали, – ничего у них не выйдет. Не выйдет, пока

в мире будут существовать такие веселые парни, как народишко из Pipe Studio и, конечно же, Я (эгоист малеха).

Долго мучил я главвреда, добивая его словами классика: «... лучше неудачно сказать правду, чем умолчать о ней, когда дело серьезное». На что Макс постоянно отвечал нецензурной лексикой (тоже, кстати, чем-то напоминавшей цитаты из другого классика: тети Гали, встречающей пьяного мужа с роботы). Но я ведь тоже не нитками шит: «Без совести и при большом уме не проживешь», – парировал я. После чего еще долго, стоя на коленях в горячей гречке, объяснял, что это вовсе не угроза была.

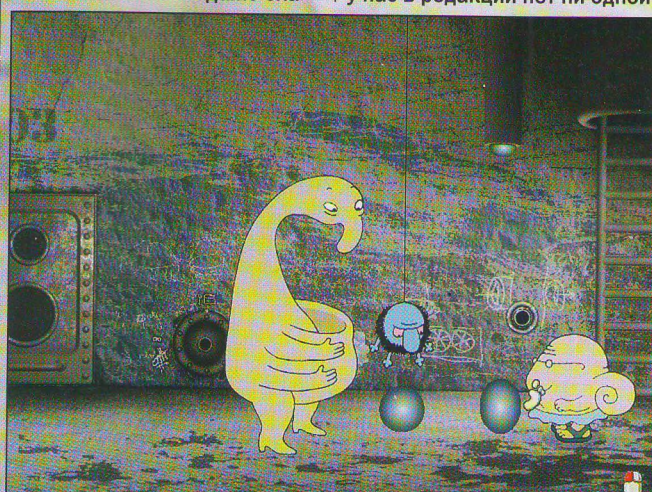
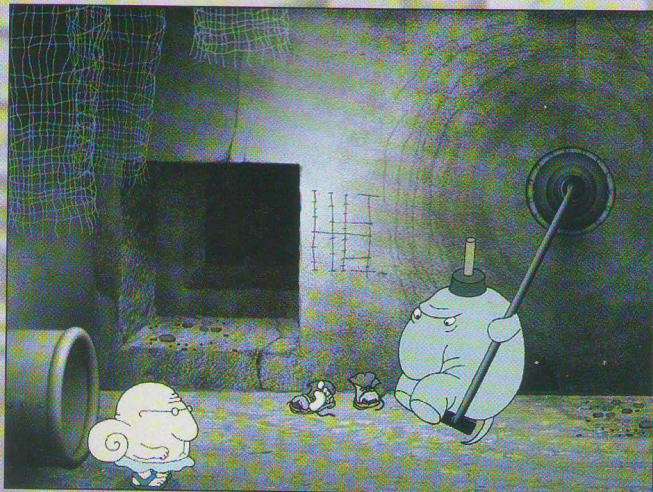
Вы только не подумайте, что он злой! Я вам даже ска-

жу по секрету [шепотом]:

«Труба» – это любимый мультфильм нашего главВреда. И только поэтому вы сейчас и читаете эту статью. Он бы и сам написал, но гордость – сами понимаете. Помню, зашел я как-то к нему в офис, а он – клац! – резво так <Alt+Tab> нажмет и, типа, в «Quake» рубится. Ну, я сразу все просек: «Тебя Olmer зовет», – говорю. И только он ушел – сразу нажимаю <Alt+Tab>... Думаю, вы уже догадались, что там было.

Правда, у меня до сих пор синяки, оставленные любимой вазой главВреда, не сошли. Как он потом всем говорил: «Она сама на него упала» (ага, причем три раза).

В общем, после этого случая у нас в редакции нет ни одной



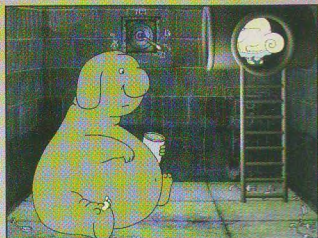


вазы. И когда я вхожу в офис к главВреду, он нажимает <Reset>.

...Однажды, когда Дядя спал, злобная рука Морфеуса взяла тапочек Дяди и исчезла в известном направлении. Когда Дядя открыл глаза, из трубы под кроватью слышался голос: «Я могу лишь показать тебе дверь, но ты должен в нее войти». И что вы думаете? Не задумываясь ни на секунду, Дядя нырнул в трубу! Он всего-навсего хотел вернуть свой домашний инвентарь – ему и в голову не могло придти, что его напичкают наркотиками, а после покажут в качестве глюка Тринити и в резальте заставят спасать мир. И еще, он не представлял себе, сколько можно написать статей, выезжая на одной только Матрице. С этой мыслью Дядя шлепнулся на пол... А очнувшись, понял, что Америку он не открыл, но зато домашний инвентарь вернул. Да и место, где он оказался, чем-то напоминало обыкновенную трубу.

Как вы уже, наверное, поняли, Полную Трубу мы видим глазами Дяди, который в этой игре и есть главное действующее лицо. Совершенно случайно ему удалось проникнуть в этот мир и стать одним из обитателей последнего. Атмосфера, в которую попадает Дядя, настолько необычна, что он и сам не понимает, стремится ли он отсюда выбраться или же просто хочет осмотреть все – а то и вовсе остаться...

Игра, которая первоначально предназначалась для детей, покорила все человечество: от малявок в пеленках до больших офисных шишек с седыми волосами. Никогда не забуду пластилиновую массу, на протяжении 5 минут медленно продвигавшуюся по коридору. И мухомор, с отрыжкой, не менее продолжительной, чем упомянутая прогулка по коридору. Что ни говорите, но игрулька



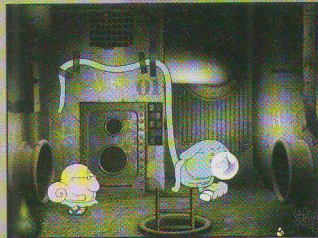
гонская была, а Полная Труба ничуть не хуже.

Полная Труба живет по своим законам, которые человеческому разуму не постичь никогда. Отсутствие логики превращает эту игру в весьма специфический квест, который придется по душе далеко не всем любителям этого забытого разработчиками жанра. А если рефрешнуть свою память и вспомнить об отсутствии диалогов – то это и вовсе станет для любителей классических анимационных квестов ударом ниже пояса. И впрямь, ПТ может отпугнуть самых заядлых квестеров, которые умножают в уме четырехзначные числа, считают, сколько букв «а» содержится в слове «квест», и за час собирают головоломки, над которыми я уже давно сломал голову.

Случай с Трубой очень сложный – здесь даже женская логика не поможет. К примеру, когда я спросил у Ольги, что она сделает, если увидит Дядю-ящик и у нее будет при себе молоток, то она сказала, что сделает из ручки молотка кол и вгонит его поглубже Дяде в сердце. Что же ответили прочие представительницы прекрасной половины человечества – история умалчивает. Разгадку можно было бы искать в помаде на моем лице, но это уже совсем другая статья (за которую мне лет 5 светит).

На протяжении игры вам придется очень внимательно всматриваться в каждого персонажа – ведь именно во внешнем его виде и скрывается та заветная ниточка, потянув за которую, вы не только распустите свитер, связанный ему бабушкой, но и размотаете кусочек запутанного клубка Полной Трубы.

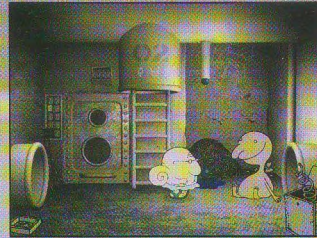
Ну, почему «Труба», это уже, наверное, понятно – но почему «Полная»? А вот и не для связки слов. Труба действительно Полная. Сорок картинок, которые связаны трубой и на которые было помещено 60 персона-



жей, и делают эту трубу Полной. Каждое детище известного художника-аниматора Ивана Максимова надолго оставит свой след в вашей памяти. (Знаете, как я ни старался, сколько фантазии ни выпил – у меня все равно ничего подобного не получалось. И только утром, когда наступил постфантазийный синдром, мне удалось создать Нечто, похожее на перса «Кубик».) Давненько уже не приходилось видеть такого изобилия персонажей. Большая (кто сказал «больная»?!) фантазия автора раз за разом заставляет геймера улыбаться. Старый Пионер в кресле качалке, уборщица Дуня (она же Маня), Дядя-ящик, Отмороженный и многие другие. Стоит только бросить на них взгляд – и уже плевать, что они лишены дара речи.

Возможно, это немного глупо – лазить по трубам, собирать все, что криво лежит, и потом пихать эти вещи в самые не подходящие для них места. А никто и не говорил, что это обычная игра. Здесь нет никаких объяснений происходящему, нет логики и напрочь отсутствует здравый смысл. Каждый, сыгравший в ПТ, будет рассказывать о ней что-то свое. Идентичных мнений попросту быть не может.

Все будет зависеть от вашей фантазии. Кому-то Труба не



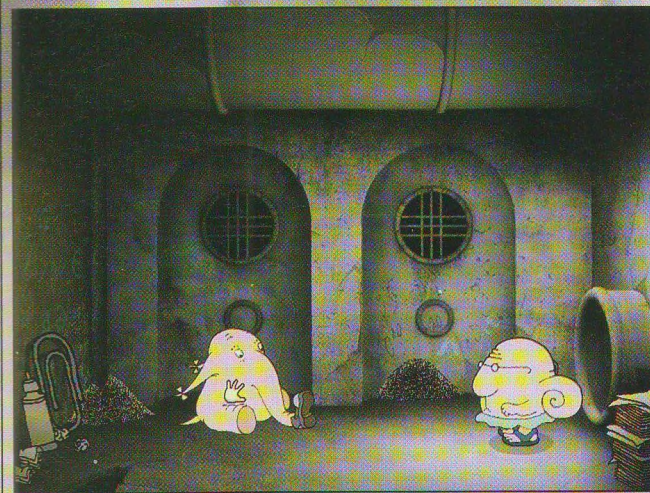
понравится, кто-то будет в восторге, а остальные так никогда и не узнают о существовании Полной Трубы. Однако она существует, она живет своей жизнью и никого не трогает (пока, конечно, не тронут ее)...

Не надо закрывать глаза на жестокую реальность: анимационный квест – это умирающий вид, которому недолго осталось. Он не может противостоять монстрам с потрясающей трехмерной графикой, и скоро об этом жанре будут помнить лишь ветераны. Но пока анимационный квест не канул в лету и пока у нас есть такие интересные проекты, как «Полная Труба», мы можем вполне насладиться этим простым и одновременно загадочным миром со смешными обитателями, нестандартными загадками, аркадными сценками и теплой атмосферой.

Помните, я могу лишь показать вам дверь из Матрицы в Полную Трубу, но вы сами должны полезть за тапочком...

P. S. Если когда-нибудь к вам подойдет парень и задаст вопрос о Дяде-ящике и молотке – бегите и не оборачиваетесь, он этого не стоит.

Сантехник в третьем колене (под ванной)
Blind_Sniper,
blind_sniper@mail.ru



Название: Korea: Forgotten conflict**Разработчик:** Plastic Reality Technologies**Издатель:** Cenega Publishing**Жанр:** tactical RTS**Системные требования:** Pentium III 700 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти, 1 Гб на винчестере**ОЦЕНКА:****Графика:****Звук:****Геймплей:****Управление:**

7

10

9

7

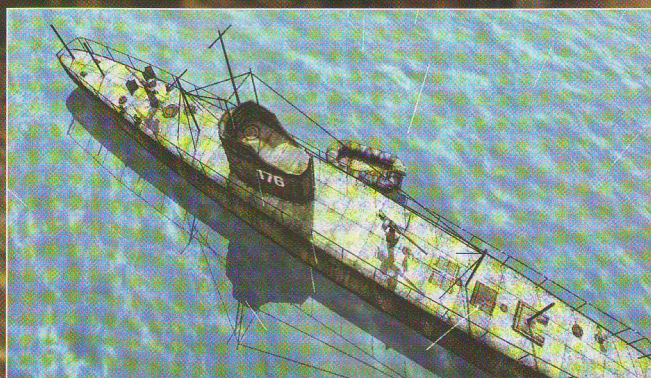
6

Корея: вскоре позабытая игра

Мы все прошли через это. Одно время я тоже встречался с девушкой, сквозь улыбку которой можно было крутить диафильмы, но Джонни Деппом меня назвал только один человек, которого я специально об этом попросил. Само собой, добиваться успеха своим собственным путем в мире, где Филипп Киркоров разъезжает на лимузине и полощет перед сном рот коктейлем Б-52, глупо и, типа, нерационально. Поэтому лично у меня никаких претензий по этому поводу к ребятам из Plastic Reality Technologies нет. Ну, подумаешь, что «Commandos» вышли на пару лет раньше! Это может быть простым совпадением – ну, или

вроде того. Главное, что люди они хорошие и не постеснялись предложить массу собственных решений. («Масса», по-моему, достаточно обтекаемое слово, да? Ну, например, «на каждой руке у меня – масса пальцев»?)

Во-первых, сюжет. За его основу взят незаслуженно обойденный вниманием разработчиков корейский конфликт. Видно, комиксы (или в какой там форме у них в Америке пишутся учебники? аудиокассеты?) занимают слишком много места, так что этот конфликт просто не влез в учебник по истории. Между тем, эта тема дает возможность использовать огромное количество самобытных и незаезженных решений – как в дизайне, так и в геймплее:



уникальная архитектура, вооружение и униформа, исторические компании и т. д.

Во-вторых, графика. Все сделано в честном 3D, картинка радует четкостью и плавностью, при том что требования игра выставляет более чем скром-

ные. Сам того не ожидая, я подобрал удивительно подходящий эпитет для описания графики в игре – «картинка». Все выглядит более чем замечательно, пока вы не пытаетесь в это вмешаться. Но даже и когда вы пытаетесь существовать





и действовать в мире «Korea», всё продолжает выглядеть более чем замечательно. В том смысле, что ничего не меняется. Интерактивность в игре практически нулевая. Взорвавшийся автомобиль нанесет окружающему ландшафту такой же ущерб, как чечетка в исполнении безногого голубя; крови



и следов после отбушевавшей баталии не остается ну совсем — похоже, дизайнеры посчитали оскорбительным для своего произведения портить его такими мелочами. А закопаться в снег или, быть может, спрятаться в кусты? Или прострелить насквозь деревянную будку? Ну-ну, не балуйтесь — вы же не у себя дома! Да уж, действительно, такое ощущение, что ты на аттракционе в Луна-парке, за тобой в очереди еще десяток желающих. И сразу после того, как ты закончишь играть, три уборщицы быстренько смахнут пыль с декораций — и запустят следующую партию.

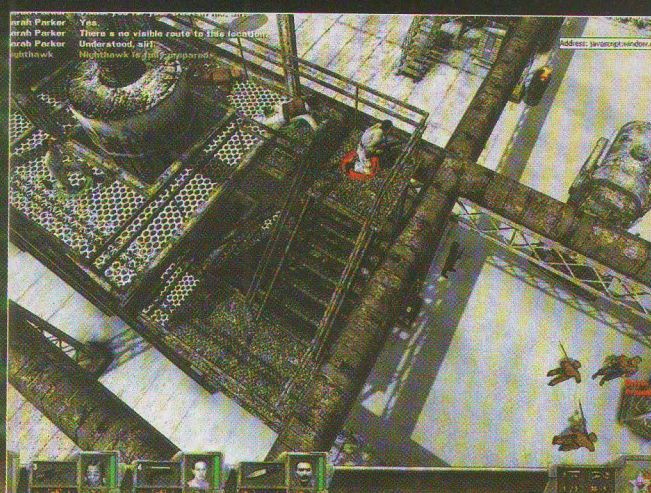
Описывать подробно геймплей, после того как вышли три части «Commandos» и «Desperados», было бы преступлением против читательского внимания. Все то же самое. Беда разработчиков в том, что у них в мозгах нет особо безумного креатива и ощущения какого-то непрекращающегося праздника жизни, что ли. Ну, знаете, они из тех людей, которые считают,

что Новый Год — это такой сорт салата «оливье». Все очень красиво и правильно, но очень скучно и однообразно. Скучно и однообразно. Однообразно и скучно. Думаю, с помощью этого нехитрого литературного приема мне удалось достаточно четко передать атмосферу игры.



Благородное желание разработчиков сделать прохождение миссий максимально нелинейным угадывается без труда. Однако возможности следовать этому желанию у игрока практически нет. Так или иначе, все сводится к схеме — простой, как инструкция к чайной ложке: устроить засаду — привлечь внимание — убить — при необходимости повторить — при необходимости повторить. Дзен в чистом виде.

Особый колорит геймплею придает так называемый AI. Иногда кажется, что корейские солдаты действуют по какой-то особо хитрой стратегической схеме, первая часть которой сводится к плану «притворись как можно более тупым», а вторая настолько секретная, что о ней никто, включая самих корейцев, не знает. Хотя, думаю, дело здесь в каком-то явном шовинизме и культурной агрессии, поэтому подробно обсуждать AI на страницах самого политкорректного журнала Украины я, пожалуй, не рискну.



Отдельного слова заслуживает и управление в «Korea». И вот это слово — «кошмарное!». Такое ощущение, что разработчики писали эту игру для мобильного телефона, а в последний момент бросились переделывать управление под мышку. Точнее так — бросились бросаться переделывать управление,



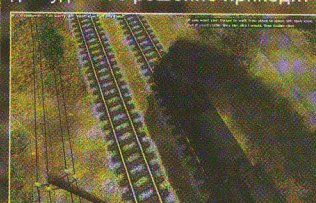
поскольку сделать это они, похоже, не успели.

Плюс к этому — золотая коллекция багов «Гордость энтомолога»: глюки в сохранении, выпадение в виндоуз и многое другое на все вкусы.

Вы все еще не забыли о такой игре, как Korea: Forgotten conflict? Ну, тогда я, пожалуй, перейду к подведению итогов.

Если бы я был студентом психологического факультета и писал бы дипломную работу

на тему: «Человеческие комплексы и низкая самооценка как барьер на пути творческих решений и самореализации» я бы обязательно взял «Korea» в качестве иллюстративного материала. Такое ощущение, что разработчики просто боялись сделать хорошую игру — на каждое удачное решение приходит-

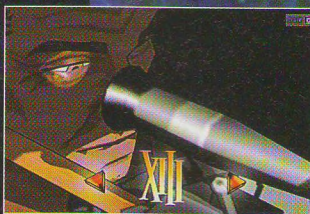


ся по два глюка или недоработки. Остается ценить игру только за столь же огромный, сколь и нереализованный потенциал и радоваться отдельным мелочам. Рекомендовать осмелюсь, пожалуй, только самым хардкорным поклонникам не так самих «Commandos», как жанра в целом. И официантам кафе-паба «Сундук». Пусть, гады невежливые, помучаются, ага.

Olmer

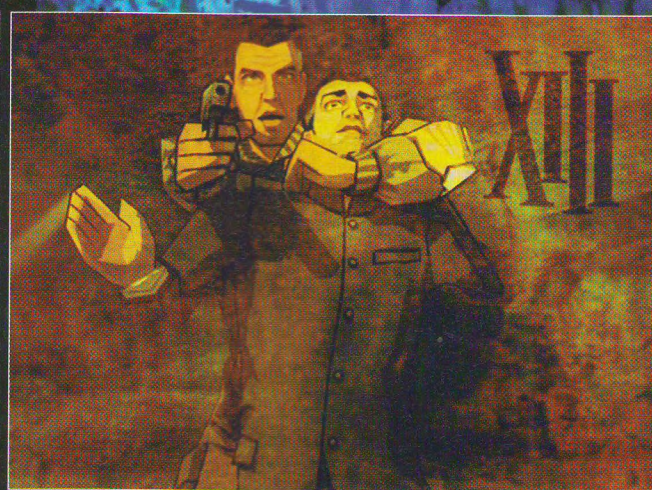


Название игры: XIII
Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube
Жанр: FPS
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Мультиплеер: до 32-х (PC, Xbox), до 4-х (PlayStation 2, GameCube)
Сайт игры: www.xiii-thegame.com



ОЦЕНКА: 11
Графика: 11
Геймплей: 11
Управление: 10
Звук: 11

XIII-го уничтожить



В нашей стране востребованность комиксов болтается где-то на отметке чуть выше абсолютного нуля. И это печально.

На самом деле комиксы — очень значительный пласт культуры. Это большое и крайне (крайне!) самобытное искусство. То, что комиксы изначально были созданы для развлечения широких масс, ни в коем случае нельзя рассматривать как недостаток. Потому как вся культура (думаю, вы понимаете, какое из значений этого слова я имею в виду) в целом предна-

начена именно для развлечения. Массовая — для масс, элитная — для эстетствующих снобов (стильный мацо горько плачет — уронили в речку мячик...), альтернативная — для юных и протестующих. Комиксы, как любой действительно значительный пласт, это первое, второе и третье одновременно. А то, что с их помощью дурят головы и зарабатывают деньги, так это тоже признак искусства — Микеланджело свои картины тоже за деньги писал, причем не за маленькие.

Вы можете поинтересоваться, почему я все о комиксах да о

комиксах — когда же про игрушку-то будет? Так уже! Я уже давно рассказываю вам именно об игре. Потому что она — комикс!

В качестве основы для XIII разработчиками из компании Ubisoft была взята одноименная серия комиксов, издающаяся во Франции и Бельгии с 1984 года и насчитывающая уже 14 томов. Все истории этой серии, созданные сценаристом Ван Хаммом, представляют собой реалистичный триллер, в котором происходят паранормальные события.

«Это смесь X-Files и NYPD Blue. Творчество Ван Хамма

и Вильямса Ванса настолько поразило нас, что мы решили создать по мотивам их произведения игру» — говорят разработчики.

Имя, сестра, имя!

Кстати, вы знаете, что именно значит в этой игре число XIII? Нет, это не новое моеющее средство, и не ультрамодные подтяжки для плавок, и даже не подпольная кличка ослика Иа-Иа. XIII — это татуировка, давшая имя страдающему амнезией главному герою.

...Он очнулся на скамейке в заброшенной части города.



Он ничего не помнит и единственная его зацепка — знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа в одном из банков Нью-Йорка. Впереди его ждет поездка в банк — в поисках любых обрывков информации о своей личности и еще об участии в убийстве президента. Не зная своего прошлого и не ведая о будущем, он пытается разгадать тайну своего Я. Кто он? Политический убийца, чья пуля оборвала жизнь 43-го президента США? Или же пешка в чьей-то беспринципной и безжалостной игре?

Рефлексы профессионального убийцы, белое пятно в памяти и дикое желание выжить — вот весь его арсенал. Отправная точка его действий — цифра XIII...



Мульти-пульти, или Новая стилистика FPS

«XIII» — не первая игра, созданная на основе комиксов. Мы уже встречались со Спайдерменом, Бэтменом, Черепашками-ниндзя и многими другими. Однако у «XIII» есть одно очень и очень существенное отличие — если во всех предыдущих случаях из реальных комиксов брались одни только герои, вокруг которых потом наворачивался околосериальный экшен, то здесь все не так. Новая игра — это есть комикс, причем абсолютный.

Это дух игры, это все тонкие и толстые ее нюансы. Такого вы еще не видели: благодаря применению инновационной технологии в области компьютерной графики Cel-Shading, разработчикам удалось соз-

дать иллюзию трехмерной игры, которая выглядит, словно ожившие страницы комиксов от Marvel. Так, например, все звуковые эффекты в игре, будь то шаги, выстрелы или крик, сопровождаются всплывающими «пузырями» с текстом в духе «Krackboooooom!», «Woofffffff», «Arrr!» и прочее. Попадание выпущенной вами в брешьное тело врага пули или сквородки иллюстрируется ретроспективными вставками, «зарисованными» с наиболее выгодных ракурсов. Во многом благодаря cel-shaded графике, «XIII» из обычного шутера превратилась в невероятно стильный FPS, который ухитряется удивлять и заставляет любоваться собой.



Убей их всех!

Помимо таких неоспоримых достоинств, как отличный сюжет и стильная графика, к плюсам «XIII» можно отнести сильный одиночный режим и новые типы многопользовательской игры.

Для начала разберемся с одиночным режимом. Итак, в одиночной компании насчитывается полтора десятка миссий. Помимо такого беспамятного героя, как XIII, в игре присутствует целый ряд вполне здоровых персонажей, с которыми вам придется в той или иной степени взаимодействовать. Итак, знакомьтесь: **Майор Джонс** — соблазнительная женщина-телохранитель XIII-го; **генерал Каррингтон** — герой нескольких войн, на сегодняшний день занимает высший пост в секретных службах США; **Амос** — бывший агент

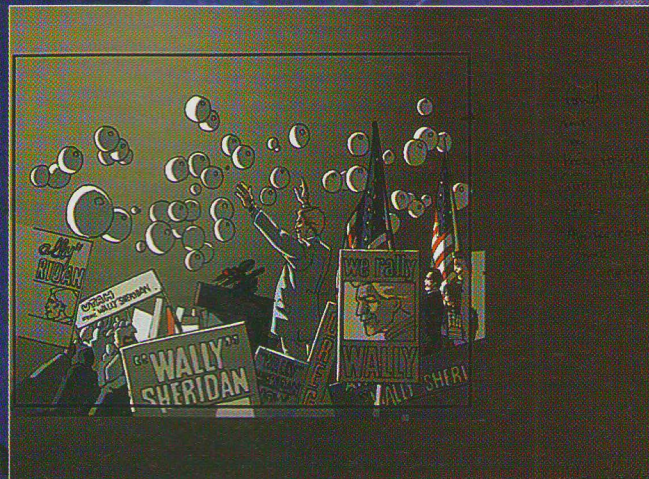
ЦРУ, глава отдела ФБР по борьбе с терроризмом; **Мангуст** — темная личность с замашками профессионального киллера, худший враг XIII-го, ну и многие другие.

Озвучивают вышеперечисленных персонажей актеры первой величины. Например, главный герой, агент XIII, будет говорить голосом бывшей звезды «Секретных материалов» —

Дэвида Духовны. Адам Уэст, который в 60-х годах играл Бэтмена в телесериале, будет говорить за генерала Каррингтона. В проекте также участвует певица Eve, ей досталась «роль» майора Джонс.

Во всех сценариях игры есть ряд хорошо зарекомендовавших себя в FPS заданий: незаметные проникновения на охраняемые объекты, убийства, похищение различных предметов (таких как запись гимна республики Нигерия в исполнении Элвиса Пресли) и прочее.





Освежить в памяти забытые приемы и навыки, в том числе и использование «шестого чувства», позволяющего предвидеть появление врагов, вам поможет копание в секретных архивах ФБР.

Думаю, теперь самое время уделить некоторое внимание тому, что поможет вам расправиться с агрессивно настроенными персонажами, а также со всеми теми, кто просто криво посмотрел в вашу сторону (ну и что, что у них косоглазие!). В арсенал входят автоматические пистолеты, на проверку оказавшиеся береттами, автоматы, чьим преимуществом является огромная скорострельность (не зря террористы так любят УЗИ); конечно же, дробовик, оставшийся еще со времен охоты на лысых мамонтов; различное холодное оружие (включая метательные ножи) – и это не все! Противостоять врагу можно, держа в руках арбалет – практически и бесшумно. Кстати, техника ведения боя очень разнообраз-

на и напрямую зависит от того, кто и чем сражается. То есть от вас самих вместе с вашим бойцовским уровнем и тем, что в данный момент у вас в руках – оружие пролетариата или что-нибудь более благородное.

Вдобавок к вышеперечисленным видам оружия, создателями игры предусмотрено для использования в целях самообороны около двух десятков предметов повседневного обихода: стулья, лопаты, пепельницы, банки, бутылки, бачки и прочий хлам. Кроме того, в качестве живого щита вы сможете использовать заложников.

Ну, с главным героем все понятно, а как обстоят дела с врагами? В целом, AI встречающихся в «XIII» агрессивно настроенных личностей достаточно проработан, однако каким-то выдающимся назвать его нельзя, ибо ведут себя эти личности иногда неразумно – например, продолжая стрелять туда, где главного героя уже и след простыл. Возможно, это последствие промывки мозгов, устроенной несчастным в какой-нибудь секретной организации (уверена, что для этого использовался лучший стиральный порошок). Однако иногда они просто поражают своей хитростью и сноровкой – так, как это было, когда один

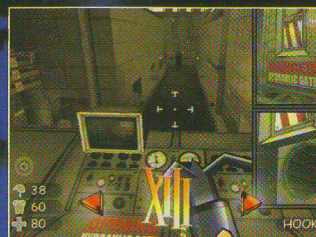
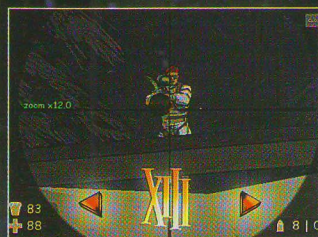
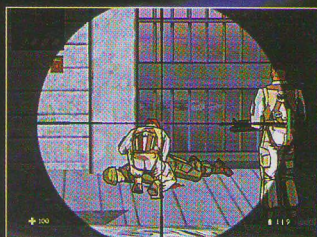
из злодеев прикрывал другого, стреляя из-за укрытия, а второй медленно (но верно!) подбирался ко мне, собираясь выполнить свой интернациональный долг по заготовке скальпов.

Теперь разберемся с многопользовательской составляющей. Наряду с такими классическими режимами, как захват флага, «XIII» включает и новые: «Драка в баре» и «Прикрой меня», где участвуют команды из двух человек, один из которых прикрывает своего напарника. По большому счету, режимы мультиплеера на платформах PS2, Xbox, GameCube и PC отличаются только количеством игроков. Плюс ко всему, PC-версия содержит редактор карт.

Об этой игрушке можно говорить долго и много – как, впрочем, и о комиксах вообще. Однако с каждой раскрытой маленькой тайной вы будете терять одну из прелестей этой игры: радость открытий. Так что скажу лишь одно: **XIII не похожа ни на одну видеоигру из тех, что я видела.** Она напоминает фильм с напряженным сюжетом, наполненным неожиданными поворотами.

Мой вердикт: стопроцентный Хит.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ



ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автовідповідач-ABN



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



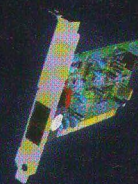
OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI

Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.: +38 (044) 458-34-34
факс: +38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

ІКС-МЕГАТРЕЙД
Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.: +38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

Название игры: Deus Ex 2: Invisible War
Разработчик: Ion Storm
Издатель: Eidos
Жанр: Stealth FPS/RPG
Системные требования (нормальные):
P-4 Extreme Edition, 2Gb Dual Channel Ram, 256 Mb Video

ОЦЕНКА: хорошо,
но могло быть и лучше
Графика: посредственно
Геймплей: супер!
Управление: с пивом покати
Звук: все в норме

DEUS EX INVISIBLE WAR



Как это было

Выход первой части «Deus Ex» три года назад стал знаменательным событием в жанрах stealth-action и action-RPG. И слава «Deus Ex» был именно тем, что в свое время здорово выделялся, в первую очередь, именно мелкими, но очень характерными фишками (это вообще отличительная черта всех игр, покушавшихся на лавры «System Shock»).

А еще – движок игры был, мягко говоря, не очень оптимизированным. Поэтому все поголовно играли в разрешении 640 × 480, да и то с жуткими тормозами.

Прошли годы – и вот уже свет увидела и вторая часть культовой игры.

На вид и цвет

Это ж откуда должны руки растить, чтоб так искалечить движок



«Unreal II»? Ну прямо «Red Faction 2» какой-то. Модели персонажей страшноватенькие, кривенькие и угловатые, а во время диалогов собеседники совершают такие резкие и нелепые телодвижения, словно их слегка бьет током. Поэтому самыми харизматичными героями в «Invisible War» стали Omar и паладин в тяжелой броне. Хотя певица NG и Клара Спаркс тоже ничего.

Главный герой – который Alex D. – больше похож на взъерошенного воробья или студента-первокурсника, чем на очередного спасителя человечества.

Все серо и однообразно. Все ученые в игре – близнецы-братья. И в шикарном пентхаусе министра, и в притоне для отбросов общества стоят одинако-



вые серые кофеварки и стаканы. То же самое можно сказать и о ящиках, банках-склянках и прочей дребедени.

Персонажи все время стоят, упорно игнорируя стулья, кресла и табуретки. А уж что нас просто напавало убило, так это ученики академии Тарсуса, которая в Каире, стоявшие во время урока по стойке «смирно». А ведь в Ion Storm наверняка не полные идиоты сидят – так почему же тогда такого рода глупости имеют место быть? Впрочем, в Германии нам все же удастся посмотреть на местную достопримечательность – двух сидящих (!) персонажей.

Страх и ужас

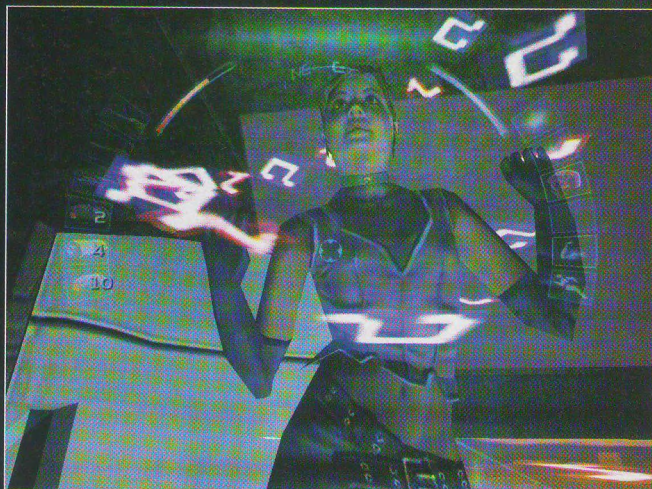
Дикие тормоза переключались в «Invisible War» как наслед-



ство из первой части. Хотя тормозить там реально нечему. Тем более что «папа» – Unreal II – в режиме 1024×768@32 выдавал чуть ли не в два с половиной раза больше fps, чем «Deus Ex» в режиме 800×600@16 и с отключенными наворотами. Значение в 30 fps почти недостижимо. Вдобавок к этому, разработчики явно решили поиздеваться над игроками и в файле default.ini в разделе flesh прописали слишком большое время реакции на движение мыши: MouseLagThreshold=75. Если этот параметр установить в ноль, все лаги пропадают. И остаются только тормоза.

Xbox compatible

Интерфейс просто отвратительный. И это еще очень мяг-





ко сказано. Он явно разрабатывался исключительно под геймпад, и поэтому имеет жутко анимационный и неудобный вид. Типа, чтоб выбросить оружие, нужно нажать <Tab>, а если вдруг нужно это оружие проапгрейдить – извольте нажать <Enter>, потом <Tab>, а потом еще и стрелочками поработать.

Распределения места в инвентаре тоже – просто упасть и плакать: теперь один ствол – одна клетка. То есть можно без проблем таскать с собой штук пять ракет-ланчеров. А оружейные моды, патроны и биомоды вообще не занимают места.

Законы физики

Да, ребята из Ion Storm честно пытались сделать окружающую среду интерактивной, а ее обитателей хоть немного отличающимися от манекенов. Не сложилось. Глупости встречаются на каждом шагу. И больше всего бесят «летающие трупы». Да, в героя по самые уши напихано биомодов, но чтобы одной левой швырнуть бранные останки здоровенного детины выше крыши и к звездам?..

Как и предполагалось, все бочки и ящики в игре пусты☺.

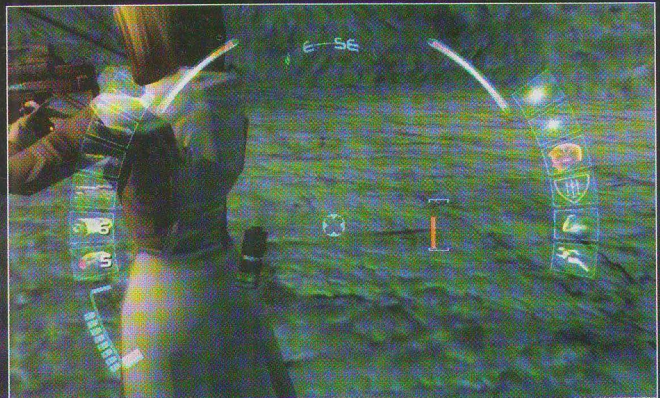
Но это все мелочи, потому как есть пакости куда похуже. Например, почти полное и повсеместное отсутствие звукоизоляции. То есть вопли встревоженного охранника будут слышны даже сквозь три двери и четыре стенки.

Попадание (с расстояния, а не в упор) в голову врагу будет считаться критическим только в том случае, если выстрел был произведен из снайперской винтовки. Соответственно, при стрельбе из любого другого оружия не имеет принципиального значения, куда целиться – в голову или чуть пониже спины.

Или вот еще один неприятный факт все из той же оперы: после выполнения соответствующего квеста Омар расскажет нам, что тяжелая броня Templar'ов имеет одно слабое место, расположенное на спине. Информация, бесспорно, очень ценная и полезная – но вот только если бы эта уязвимость действительно имела место быть в означенном Омар'ом месте. В общем, о зональной системе повреждений можете забыть.

Claustrophobiapolis

Поиграв немного в DE:IW, хочется убить любого, кто ре-



шится создать мультиплатформенную игру на движке Unreal II. Когда мы с Pagan'ом столкнулись с мелкими локациями в «Postal 2», мы, грешным делом, подумали, что это самая обыкновенная лень разработчиков. Теперь совершенно понятно, что это не так. Помните шикарные, поражающие размерами и обилием интересных и запоминающихся деталей локации первого «Deus Ex»? Так вот, во втором их не то чтобы нет, а нет вообще! Уровни первого DE, типа доков или Зоны 51, вызывали лишь восхищение и восторг. Уровни DE:IW вызывают, в основном, раздражение – куда не сунься, только и предлагают что загрузить другую локацию. Складывается весьма неприятное впечатление, что эти загрузки отняли куда больше времени, чем сама игра.

Раньше в одну и ту же комнату можно было попасть несколькими путями. Теперь, если вы видите кодовый замок на стене, это говорит лишь о том, что вентиляционная шахта не дальше трех-четырех метров. Так еще одним

боком вылезает малый размер локаций.

Утилизация идей

Из игры с потрохами вырезали очень многое из того (как хорошего, так и не очень), что принесло немалый успех первой части «Deus Ex». И все это ради того, чтобы Xbox'овые индейцы на геймпадах не страдали.

Убрали систему RPG – и тут с точки зрения кроются как большие минусы, так и небольшие плюсы. К примеру, то, что за хакерство теперь отвечает некий механизм, вживляемый в голову и модернизируемый с помощью биомодов, выглядит как бы гораздо правдоподобнее и логичнее абстрактного навыка хакерство, который прокачивался за счет получаемого от выполнения квестов опыта.

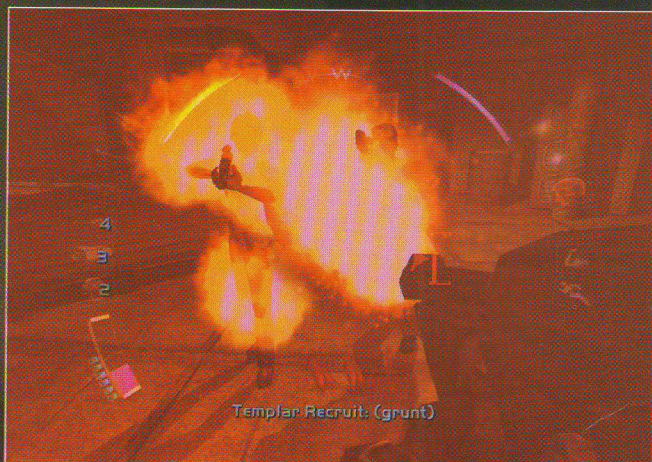
А вот с применением хакерских талантов – беда. Раньше, для того чтобы снять деньги в банкомате, можно было либо узнать номер кредитной карты, либо же просто взломать ATM; а когда деньги снимались со счета – нужно было вручную вбивать необходи-



Вот те раз – ганджубас!



Линукс – маст дай! Helios Forever!



Гори оно все огнем!

мую сумму. В общем, все как в жизни. А тут подошел, щелкнул – и вот тебе бабки. Очень занимательно и очень атмосферно.

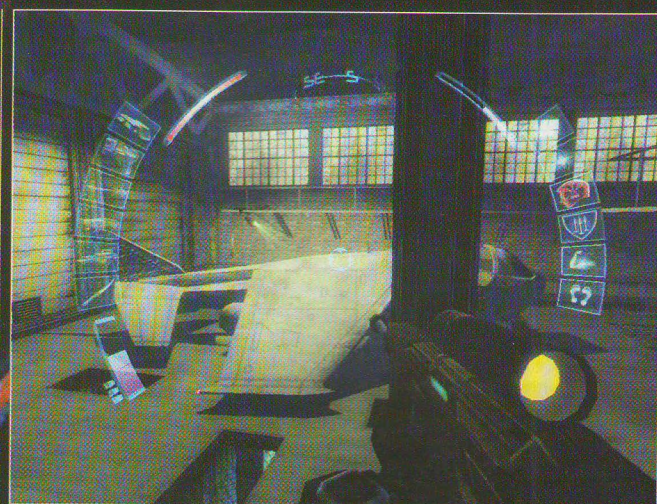
С вводом паролей тоже весело. Если пароль уже известен, то дверь открывается сразу. Если же пароль не известен, но дверь можно взломать – в руке появляется multitool, так что остается только щелкнуть кнопкой. От таких моментов так и несет приставочностью... Да-да, теперь даже на номеронабирателе не дают вести номер вручную: тупо щелкаешь правой кнопкой мышки – и дверь гостеприимно распахивается. А еще убрали отмычки и до неприличия универсализировали multitool'ы.

Арсенал и его составляющие

Вот уж где в плане изменений полный паритет – 50 на 50. То есть половина оружия используется, половина – нет. А вот в первой части использо-

валось почти все, тогда как сейчас – только пистолет (в начале) и затем, примерно в равных пропорциях, снайперская винтовка (с глушителем), шотган (с предустановленными Glass destabilizer для битья стекла и EMP-насадкой для убийства роботов), SMG и меч (патроны имеют неприятное свойство заканчиваться в самый неподходящий момент). Ближе к концу игры начинают рулить Rocket launcher, Mag Rail и все та же снайперка. И гранаты. Много гранат. Все остальное смело можно выбрасывать.

Систему модификации оружия усложнили, что есть хорошо. Хорошо, да не совсем... Патроны сделали ну уж слишком универсальными. В шотгане – дробь, в огнемете – жидкое топливо, снайперка тоже свои собственные патроны имеет, а вот обоймы везде одинаковы. Непорядок, однако. Огнемет в игру вставили, наверное, только для того, чтобы все в очередной раз ужас-



нулись или, как минимум, недовольно поморщились, глядя на отвратительно сделанное пламя или на то, как эта огнедышащая бесполезность со страшной скоростью жрет обоймы с патронами.

Ну и, наконец, какой же FPS без «рельсы»? Правильно – никакой. Вот в DE:IW и всунули ствол с романтическим названием Mag Rail. Основной режим стрельбы предназначен для отстрела живой силы противника, альтернативный – для вырубания ботов при помощи неслабого EMP-импульса. И все было бы просто чудесно, если бы при стрельбе этот ствол не вел себя в высшей степени странно. Ситуация стандартная: на полу в двух-трех шагах от героя ползает spiderbot, регулярно бьющийся током. Вынимаем из широких штанин Mag Rail, прицеливаемся, выстрел... и мимо. Еще выстрел – снова мимо. Что за черт? Да нет, не черт это, а все те же нехорошие шалости разработчиков.

Последнее замечание

Мальчиши-плохиши (ну, это такие жадные дядьки, которые пишут про игры, хотя сами их и видеть не видели и играть не играли, а пишут затем только, чтоб на хату, дачу, тачку и бутерброды с красной икрой заработать) несправедливо заявили, что «Invisible War» – это киберпанк. Брехня! Вот первый «Deus Ex» – это киберпанк. А они, как собаки Павлова, уловив слова «далекое будущее», «катастрофы-катаклизмы», «стимуляторы», «киборги», «имплантанты», «фанатики» и так далее, сразу почувствовали слюноотделение и скороговоркой выдали вердикт: «Deus Ex 2: Invisible War» – киберпанк.

Ничего подобного, игра – чистой воды Sci-Fi. Да, тут в полной мере присутствуют все компоненты киберпанка, но... Но ведь танк – это не просто куча запчастей, а куча запчастей, собранных в одно вполне конкретное целое.



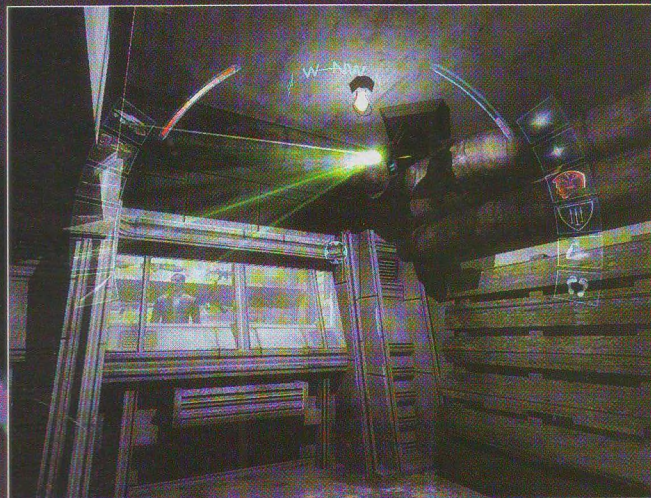
Зови меня просто – Бог



Так и здесь – все вроде есть, а нужной атмосферы не получилось. Если бы еще не консольная направленность игры, то создателям, возможно, и удалось бы раскрыть весь комплекс затронутых ими проблем. Таких, например, как

Самое лучшее

Это сюжет. И его нелинейность вкпе с многовариантностью выполнения квестов. Это сплошные перекрестные ссылки на различные сюжетные линии. Очень много точек перехода с одной линии



ный и окончательный Выбор находится на последнем уровне.

Все это приправлено неожиданными поворотами и зигзагами судьбы и кознями сильных мира того. Хотя, справедливости ради, стоит заме-

Эпилог

Если бы не первая часть «Deus Ex», то «Invisible War» смотрелся бы очень неплохо (хотя, как ни крути, игрой года ему не стать). Да, все ждали гораздо большего. Но ведь так трудно сказать «нет», когда у тебя перед носом трясут



Оп-па, белочка, это ж надо было так нажраться!

разные пути приспособления человека к условиям изгаженной им же среды обитания, как конфликт между сторонниками и противниками высоких технологий, как проблемы искусственного разума (излюбленная тема всех научных фантастов, затертая ими уже до дыр) и... и так далее.

на другую. В итоге получилось, что, если действовать не слишком радикально, то запросто можно двигать сюжет сразу во всех направлениях. Ну, разве что в конце, во время повторного посещения Каира, сюжетные линии немного расходятся. Но все равно – самый глав-

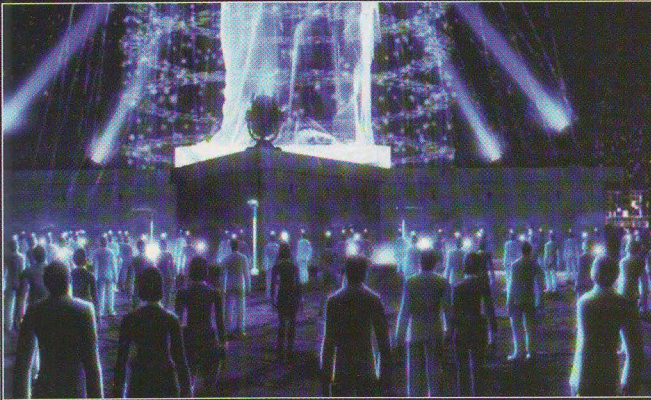
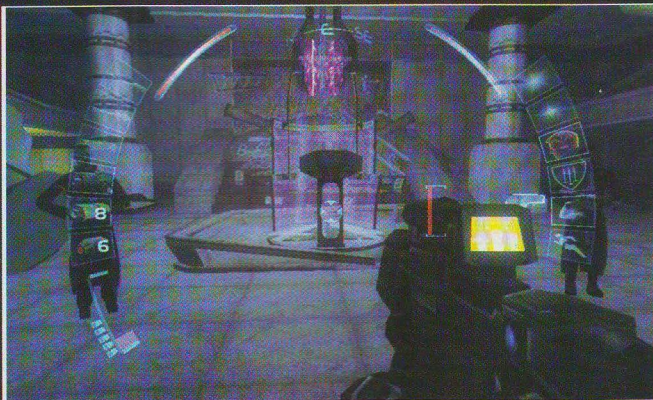


– ух ты, куча!
– я не куча, я – крыса!
– не верю...

твить, что игра изобилует поповскими элементами – «кофейные войны», продажные шпионы, супероружие, инопланетяне. Но, с другой стороны, в стори-лайн интересного и оригинального гораздо больше, что позволяет приравнять игру в «Invisible War» к чтению хорошей книги.

мешками с зеленой американской капустой и просят уделить внимание иксовому ящику. Bot Ion Storm и не выдержали. Так что, если на время забыть о существовании первой части и отбросить мелкие недочеты, то можно, пожалуй, сказать, что вторая часть удалась.

Alexey D.



404 missing page

404 missing page



чуть развернуть и будет один в один

Название игры: Lords of EverQuest
Разработчик: Rapid Eye Entertainment
Издатель: Sony Online Entertainment
Жанр: RTS
Системные требования:
 P III - 800, 512 Mb, 32 Video

ОЦЕНКА: 6
Графика: 7
Геймплей: 4-
Управление: 6-
Звук: 6

Lords of дежавю, или Warcraft 0,3

Умные мысли и немного истории

Очень умные люди говорят, что история развивается по спирали. И спираль эта не простая, а философская. Умные люди по этому поводу даже закон соответствующий придумали.

И не нужно быть крутым и нудным философом (много философствовать – это очень вредно, и люди, хотя бы раз видевшие птицу по имени Sova, это подтвердят!) чтобы понять, к чему клонит Злобная Lichi-na. Просто нужно быть настоя-

щим геймером. И иметь за плечами годиков эдак 10-13 игрового стажа.

Итак, расшевелим же мозги наши, занятые поисками хлеба насущного, разархивируем воспоминания о тех прекрасных и неповторимых деньках года

1996-го, которые так быстро исчезают под пылью времен.

Поднимем кружки с пылом за те далекие и славные времена великих людей и великих идей, за Blizzard и «Warcraft II», за Westwood Studios и C&C, за id и ее рулезы – и за многих дру-



типа дежавю – найдите 11 совпадений

Глава 1 Король Артес

гих, чьи имена ничего не говорят слуху молодых и лопоухих игроков XXI века. И кому как не нам, отцам крепленным, помнить тот мутный поток не менее мутных клонов, который, подобно грязевой лавине с гор, обрушился тогда на наши винчестеры.

Прошли годы, и над гладью всякого г... грязевого океана одноликих клонов ярко засияли новые звезды – «Warcraft III», «AoE 2», «Brood War»...

О великих

Именно «War 3» был, есть и будет (по крайней мере, до появления «Starcraft 2» в конце 2004-го или в 2005 году) в жанре RTS эталоном для большинства игроков и разработчиков.

Кто-то видел отличный баланс сил, ураганный геймплей и стильную графику, а кто-то –

мыми фанатичными его фанатами), но получился у них именно «Warcraft», а не стратегия по миру MMORPG «EverQuest».

Итак, устанавливаем, запускаем. Пропускаем заставки Sony и так далее – и в итоге смотрим вступительный ролик, скармливающий нам весьма сомнительную историю о толпах самых разных чудовищ, рыскающих по стандартному фэнтезийному миру в поисках могущественных артефактов и неприятностей на свои головы и прочие думающие части тела.

И пока скучно-героический голос диктора ведет это неспешное повествование, на экране происходят массовые беспорядки. Сначала нашим взорам открывается не очень приятный вид на ораву орков... то есть огров, нестройными рядами

по сторонам, после чего (все так же не спеша) творит заклинание Fireball – а эльфы в это время, вместо того чтобы истыкать вражеского колдуна стрелами, сидят сложа руки и развесив острые уши. В итоге шквал огня поглощает и лес, и эльфов, и экран, после чего появляется надпись большими и красивыми буквами – Lords of EverQuest.

...А дальше начинаются приступы дежавю. Везде, где только можно.

Дежавю в меню

Полное и безоговорочное. Главное меню – зеркальное отражение варкрафтовского. Тот же дизайн, почти те же пункты, расположенные в том же порядке. А возле менюшки произвольно торчит представитель одной из враждующих сторон.

Игровая арифметика

Весь игровой процесс можно выразить формулой:

$Lords\ of\ EverQuest = Warcraft\ III - Command + Conquer$.

Как и в C&C, здесь присутствует только один ресурс – платина, которая лежит в шахтах. Платина – металл редкий и очень ценный, поэтому ее всегда мало. Ближайшей шахты, как правило, хватает только на строительство базы и проведение пары апгрейдов да на производство нескольких юнитов, половина из которых героически помрет при первой же атаке врага.

Сборщиков платины много строить не нужно – четырехпяти хватит с головой. Платину нужно таскать непосредственно в замок, поскольку допол-



похоже, не правда ли?..

удобный интерфейс, хороший движок и пример для подражания.

И вот, будучи уверенными в том, что превзойти их невозможно (что правда – то правда), Blizzard'овцы потихоньку стали приторговывать варкрафтовским движком. И хотя нам очень ловко удалось отвертеться от написания статьи о «LoTR: War of the Ring», главВред все равно, сделав хитрый финт ушами, впарил нам еще один клон – Lords of EverQuest.

Белые нити, хрустальные цепи

Может, сотрудники конторы «Rapid Eye Entertainment» никогда не видели «Warcraft III» (а может, наоборот, были са-

топающих куда-то. И вдруг самого чуткого из них внезапно пробивает на измену – и он начинает оглядываться да принимать. И не зря – в лесу притаился ударный партизанский отряд каких-то странных эльфов. Странные они хотя бы потому уже, что, подкрадываясь к ограм, умудрились распугать всех зверей и птиц лесных (и это при том, что везде и всегда эльфы считались непревзойденными следопытами, друидами, а также другими детьми матушки Природы). В общем, узрев кружащую над лесом птичью стаю, огры тут же просекли засаду – но было поздно: туча эльфийских стрел густо утыкала авангард огров. И тут на передний план проталкивается волшебник. Не спеша оглядывается

После выбора кампании предлагается избрать аватара – эдакого лорда-варлорда, являющегося на самом деле обычным юнитом, правда слегка видоизмененным и усиленным. Разработчики решили соригинальничать – и от выбора лорда теперь зависит уровень сложности кампании. Типа круто.

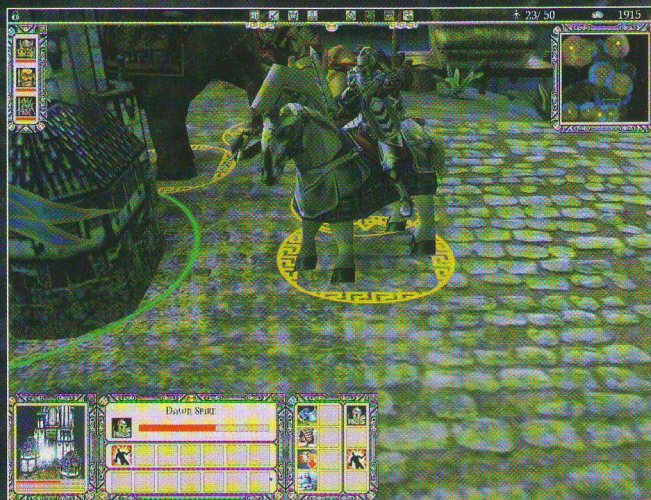
В порыве творческого угара из игры были убраны многие показатели, точные значения которых жизненно необходимы для любого стратега. Так, запас жизни, маны и стамины всех юнитов и варлордов представлен в игре в виде полосок, а не числовых значений. Кроме того, нигде не указано, насколько апгрейды улучшают характеристики юнитов.

нительная «кладовка» стоит порядка 200 монет.

+5% RPG

Чтобы игра хоть чем-то отличалась от «War 3» разработчики решили натолкать в нее немного ролевых элементов.

Выразилось это в том, что все бойцы могут набирать опыт и повышать свой уровень. Кроме того, у всех и у каждого есть собственный маленький инвентарь, куда можно складировать артефакты (весьма сомнительной, кстати, ценности). Шмотки и свитки попадают очень редко, в борьбе за правое (левое, темное, гиблое, собственное – нужное подчеркнуть) дело помогают слабо и, по большому счету, выполняют чисто декоративные функции.



Согласно замыслу разработчиков, боевые действия должны были вестись малочисленными мобильными отрядами, укомплектованными на манер РПГ-партий. И все бы хорошо, если б не было сторожевых башен и прочих фортификационных сооружений... Стоп, не туда, ведь мы тут вроде как о ролевых элементах распинаемся.

Так вот, участвуя в сражениях, юниты накапливают опыт и со временем могут поднимать свой уровень. А после набора тем или иным юнитом определенного количества уровней его можно будет проапгрейдить до рыцаря. Вместе с варлордом рыцари переключаются из миссии в миссию.

Впрочем, на следующее задание можно протаскать не только героя и его рыцарей, но и обычных юнитов, построенных в ходе кампании. Выглядит это так: в начале дается определенное количество очков чего-то там, на которые можно прикупить бойцов, выживших в предыдущей бойне. Ни дать ни взять – генерация партии.

Но и здесь игроков поджидает здоровенная бочка дегтя – производимые в новой миссии юниты будут иметь более высокий уровень, чем те, которых мы перетаскивали из старой. Иногда нам будут попадаться отряды подкреплений, но – вот досада! – эти подарки судьбы, как правило, годятся только на пушечное мясо.

А вот враги... враги почти всегда уровня на 3-4 «старше» наших войск. Поэтому основной удар неприятеля всегда

будет приходиться на варлорда и его рыцарей. И именно они будут умирать чаще других.

Процесс воскрешения павших героев происходит... нет, умники, не в храме, а весьма и весьма оригинальным способом. Чтобы вернуть к жизни павшего героя, в крепости необходимо создать аколита, который выйдет и говорит, как аколит нежити из «Вар 3» (вот вам, кстати, очередное дежавю). Данный юнит предназначен именно для оживления своих мертвых, а после проведения апгрейда «Дипломатия» (умно-то как!) он сможет, на манер бойцов в «C&C: Generals», захватывать здания противника.

Подтаскиваем аколита к героическому трупу, щелкаем по последнему правой кнопкой мыши – аколит делает ритуальные хакари, в результате которого его душа возносится к небесам (или спускается в геенну огненную). А душа героя возвращается обратно на грешную землю и уютно размещается в не менее грешном теле, с которого чудесным образом исчезают все следы летального исхода. Типа равноценный обмен.

На поле брани

Браниться придется много. И это еще очень мягко сказано. Потому как врагов немало, все они имеют более высокий уровень – и замочить их без колоссальных потерь будет очень даже непросто. Ресурсов не так уж много, так что на всем приходится экономить.

Стандартная атака выглядит приблизительно так: варлорд

наезжает на толпу врагов, потом в дело вступают рыцари, а там уж и вся остальная банда подтягивается. Завалив пару-тройку супостатов, они убегают, потом отступают рыцари, и, наконец, последним с поля боя ретируется герой, к этому времени уже неслабо побитый. Только действуя по такой схеме, можно сражаться с минимальными потерями. Все юниты (и даже хронически неизлечимые, как баллисты и катапульты) склонны к регенерации, впрочем как и почти все вражеские войска.

Таким образом, запинав до полного и безоговорочного летального исхода нескольких противников, отводим свои отряды назад, до тех пор пока враг не прекратит преследование. Ждем, пока восстановится здоровье, и повторяем все сначала. Что ж, примите наши поздравления – вы только что узнали очень страшную тайну! Тайну о том, откуда берутся многие и долгие часы скучной и однообразной игры. О том, что большинство миссий – это стандартные «Kill'em all!», а все прочие сводятся к «найди то, вон то и вот это, а потом... Kill'em all!». Короче, играть так интересно, что просто не пересказать.

Ума, как у ракушки

Управление неудобное, а интеллект противников и того хуже. Pathfinding – худший из всех, виденных нами в RTS за последний год-полтора. Отряды очень часто продолжают сражаться после того уже, как приказ к отступлению был отдан, по меньшей мере, раза три. Или могут, к примеру, наотрез отказаться идти по абсолютно ровной и прямой дороге, по которой без проблем

проходили всего несколько минут назад.

И еще раз о дежавю

У «Lords of EverQuest» и «War 3» очень много похожего. Очень много – больше, чем говорили разработчики, и уж наверняка гораздо больше, чем того хотелось бы нам. Сходство чувствуется везде: в очертаниях зданий, фигурах бойцов, в их голосах (почти те же фразы и те же интонации) – одним словом, вторичность игры окончательно портит и без того печальную картину.

В общем, играть в «Lords of EverQuest» не стоит. Уж лучше (быстрее и интереснее) в очередной раз пройти «Warcraft III: TFT». И в очередной раз обругать Blizzard за отсутствие новшеств и беспощадное копирование идей великого и неповторимого «Starcraft: Brood War». А потом в очередной раз восхититься гениальностью все того же Blizzard, потому как еще не откомпилирована стратегия, способная уделывать великий «Warcraft». Так что вот вам проявление еще одного философского закона – закона борьбы и единства противоположностей. (Да, и такой был выведен шибко умными «товарищами»...)

Да, так о чем это мы пытались рассказать в самом начале?

Бык, поднимем же кружки с пивом за те далекие и славные времена великих людей и великих идей, за те прекрасные времена, когда геймеры не знали разочарований!

**Злобная Личина
& Пастор Шулер**





THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A CLASSIC GREYHAWK
ADVENTURE

BLOODRAYNE 2

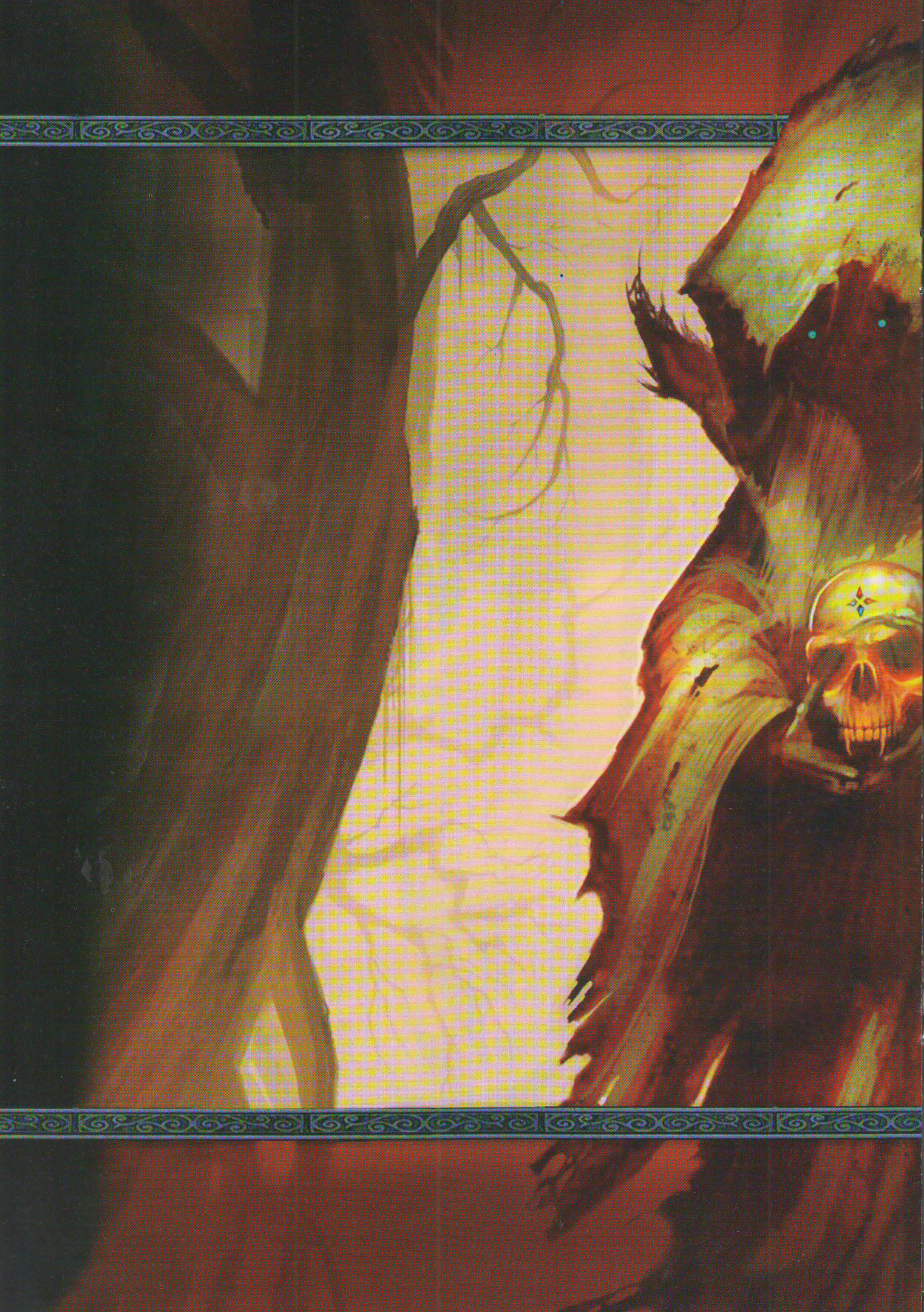


мы с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ





Название: Big Rigs: Over the Road Racing

Издатель: GameMill

Разработчик: Stellar Stone

Жанр: -

Системные требования: 64 Мб ОЗУ, 32 Мб VRAM, 300 Мб на винте

Негонки

Лично мне ацтой редко попадаете на дороге. Думается, я просто не там закупаюсь дисками, да и выбираю только то, что мне нравится. Ну вот поэтому так и получается. Но раз в месяц нашей редакции выпадает тяжкий жребий: нужно пойти и купить какой-то ну полный ацтой.

В этот раз миссией по поиску самой идиотской игры был «осчастливлен» именно я. Что вам сказать, мне кажется, я стал лучшим в этом деле – такого ацтоя мир еще не видел. Думаю, вряд ли кто-то купит эту гадость, если только мерчендайзеры не будут стоять над душой с паяльной лампой в руках, – но на всякий случай мы вас все-таки предостережем.

Гонки. Бывают гонки аркадные, бывают симуляторы гонок, бывают гонки детские – и бывают гонки-ацтои, которые разработчики пытаются впарить в какую-то из трех первых категорий. Когда же это не удастся, они продают свою поделку под слоганом «Просто супергонки!».

Разработчики игры **Big Rigs: Over the Road Racing** пошли по очень непростому пути – озаботились тем, чтобы сделать гоночный симулятор, который меньше всего походил бы на гоночный симулятор. Ясное дело, если в такое непростое начинание вложить душу, то можно и преуспеть. Девелоперы были явно не дураки – и у них действительно получилось сделать самую **фиговую игру года. Молодцы!**

Итак, сюжет. Обычно под этим словом понимается какая-то основа, какая-то цель, которая, собственно, и движет главного героя в определенном направлении, какая-то угроза или, наоборот, награда. Ну или, наконец, просто стремление быть лучшим, обыграть всех остальных.

...И Stellar Stone сделала действительно невозможное – у ее гонок нет ни цели, ни всего остального! Есть только один постоянный победитель – это вы. Как только я ни ехал, как ни старался – все равно каждый раз приходил к финишу первым. Даже если двигался задним ходом. Просто чудо

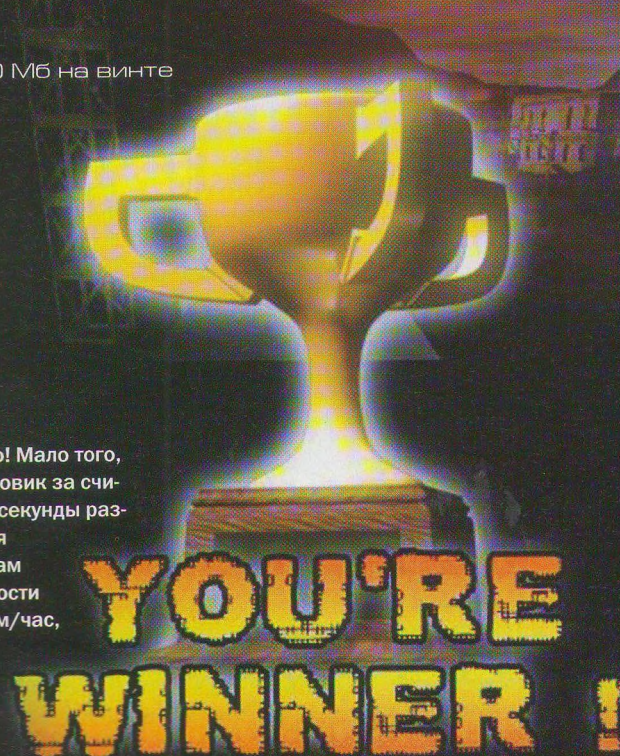
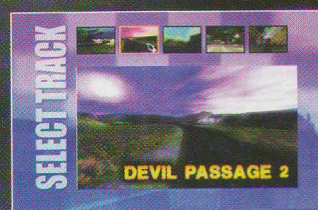
какое-то! Мало того, что грузовик за считанные секунды разгоняется до скорости в 200 км/час, так тот же самый фокус он может проделать и задним ходом. Но и это бы еще ладно – главное, что, как бы я ни ехал, противник все время едет сзади! Если я останавливался посреди дороги, грузовик компа упирался в меня рогом и жужжал. (К слову, у гонок и правда нет ни цели, ни всего остального. А сюжет таков: четыре грузовика на выбор и пять трасс, по которым можно ехать. Всё. Победитель известен.)

Теперь о графике. Нет, не буду портить вам настроение. Просто посмотрите на скриншоты. В общем, беда... Особенно интересны фары, которые то опережают грузовик, то отстают от него...

Звук. Да, тут им особенно сильно удалось сделать нечто

совсем другое, чем то, что делают все остальные. Звук газонасосов и электродоилок, объединенные со звуком работающего фена, – это нечто.

Ну а теперь – небольшой сюрприз! Вряд ли, конечно, вы дошли бы до такой жестокости, но вдруг... В общем, если объявится у вас враг, которому нужно будет жестоко отомстить (ну, например, он плюнет вам на тень или напишет на вашей стене «Усама Бен Ладен») – в таком случае есть способ его наказать. И не просто наказать, а оскорбить, причем очень жестоко оскорбить! Просто подарите ему игру «Big Rigs: Over the Road Racing». После такого позора он больше никогда не сможет выйти из дома.



Max
Pagan

Название: Urban Freestyle Soccer

Разработчик: Gusto Games

Издатель: Acclaim entertainment

Жанр: спортивная аркада

Системные требования: P III - 800, 128 Mб RAM, 32 Mб Video

Оценка:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

9

9

10

8

9



Не забиваешь ты — забивают тебя

Пусть жизнь игра, любфф пурга, а смерть близка,
Я все равно останусь я, ведь пиво и футбол люблю я без ума©

Маленькая, но гордая слеза медленно сползала по моей щеке. На лице прорисовывалась унылая улыбка, а взгляд был прикован к стойке с компактками. Рядом с «FIFA 2004» и «Pro Evolution Soccer 3» стоял еще один CD, который и вызвал мужскую слезу. Ностальгия за ползунками, соской и, конечно же, уличным футболом наполнила чем-то теплым мое сердце и мои штаны...

Блин, давно уже пора отправить FIF'у и PES в Recycle Bin, поднять свое ожиревшее тело с дивана, выключить трансляцию футбольного матча и отложить в сторону холодное, вкусное, хмельное...

[Голос изнутри: Может, все-таки не надо?]

Надо! Надо, геймер, юзер, болельщик или кто вы там... Надо... Пришло время перебороть свой детский страх и выта-

щить наконец-то мячик из-под кровати, под которую не лезли вот уже четыре года. Отмыть его от пыли, позвонить своей тимке — да и отвешать парочку мячей ребятам из другого района. Да, пришло то время, когда мы должны показать публике, как мы, большие и крепкие парни, можем отметелить ногами маленький и беззащитный мячик. Да, мы такие! Собрались бы, как в старые добрые времена, на детской площадке, соорудили бы из подручных средств ворота, навешали бы люлей победителям, а потом, от радости все в синяках, поползли бы домой! Да, так бы оно и было... пару лет назад, когда мячик еще был под кроватью, а тимка не имела жён, детей и тому подобных забот — а теперь только ностальгия, гордая слеза и компакт Urban Freestyle Soccer.

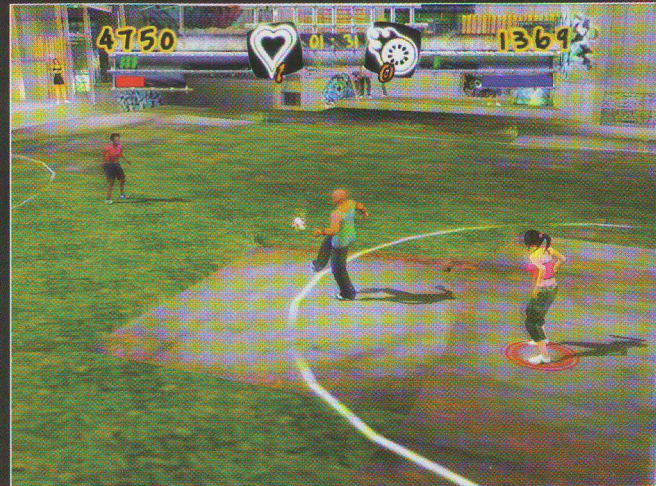
«Urban Freestyle Soccer» не представляет собой чего-то мегахитового — это игра, которая

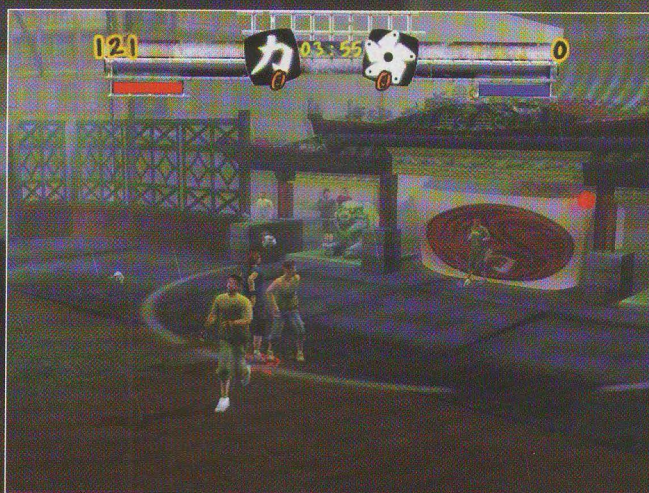
попадает в наши руки только тогда, когда при виде надписи «FIFA» на экране мы, закрывая рот рукой, мчимся в туалет и пугаем там унитаза. Именно UFS открывает перед нами новые возможности! Разве вам никогда не хотелось сломать ноги Зидану, который в самый неподходящий момент забил вам гол с 32-х метров? Да, мне тоже хотелось. Но нет, не думайте, что в UFS все это можно будет сделать. То есть в том смысле, что там нет ни поля на 32 метра, ни Зидана. Но вот дать кому-то в череп за то, что он забил вам с 20-ти сантиметров — это пожалуйста!

В общем, UFS — это уличный футбол 4x4, без fair play, без судьи, докторов и тому подобной чепухи, которая имеет место в так называемом «футболе». В данной гейме все сильно склоняется к жестокой реальности. Десять районов, десять команд, десять полей — и один шанс выжить. Сорок футболи-

стов, которым не нужен Кубок чемпионов, лимузин и миллионы долларов в год. Все, что есть у каждого из них, это три друга, одна площадка, ящик пива и кожаный шар. Все, что им нужно, это победа, за которую они готовы убить противника ошеломляющей игрой или, на худой конец, попавшим под руки стулом. Места, где они встречаются, очень разнообразны.

Мне вообще кажется, что этим парням хватило бы дороги и парочки кирпичей — но ведь куда приятнее играть в родных стенах, где в углу висит родное знамя и за сеткой стоит парочка поклонников, выкрикивающих... хотя не один ли фиг, что они там кричат, когда у тебя перед глазами только вражеские ворота? ...Но все же отведем взгляд и вспомним, что играть нам придется в самых разных местах, в том числе на детских площадках, в скейт-парке,





на заводе, на баскетбольном поле и т. п. Каждое из этих мест имеет свои недостатки и свои достоинства – изучив их все, вы будете на высоте (а противник, соответственно, – в болоте).

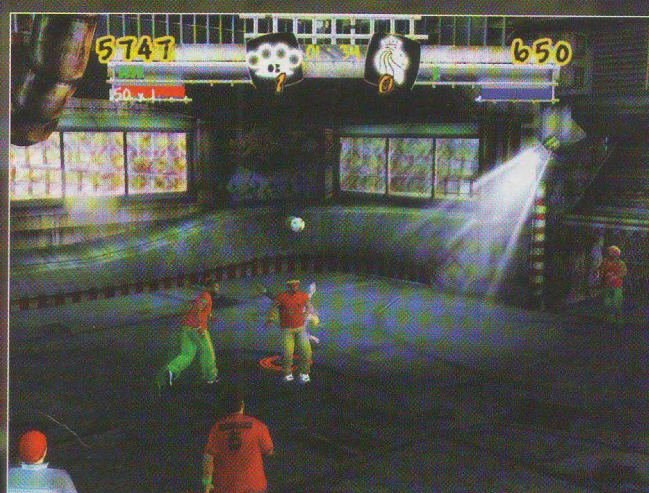
«Меньше народа – больше кислорода!» – выкрикивали пацаны, пинками выгоняя судью с поля и засовывая ему красную карточку в одно место. У банд, играющих в футбол, после ухода судьи оставался, как и раньше, лишь один шанс – но теперь идти к победе можно было двумя путями. Ведь раньше, проигрывая, мы ничего не могли сделать, зато сейчас доминирует принцип «сила есть – ума не надо». Так что завладеть мячом можно не только в рамках правил, но и грубым подкатом сзади, толчком в спину, подножкой, хэдшотом «с ноги»... или даже швырнув попавшимся под руки предметом. В общем, если вы хорошо играете в «Констру» – мы вам пальцы поломаем. Если же хорошо играете в футбол – останетесь без ног. Да, вы скажете «грубый футбол», но здесь по-другому нельзя. Не забиваешь ты – забивают тебя. Не играть грубо в UFS так же тяжело, как пройти «Postal II» мирным путем.

Присутствие в гейме пяти режимов одиночной игры и трех уровней сложности обещает некоторое время не отпускать вас от ваших ПК. Первый режим, носящий гордое название «воины на поле» является одним из самых главных. В нем вам предстоит выбрать свой тим и на протяжении девяти игр улучшать его скил. По завершении этого режима откры-

вается «домашнее поле». Здесь надо провести уже 18 матчей: девять дома и столько же на выезде. Если и этот режим игры не устоит под вашими ногами, руками (или чем вы там играете), то откроется еще один: «уличная игра». Это то же самое, что было раньше, только уже в виде чепса с сеткой. Кроме того, существуют еще режимы «фристайл» и «тренировка» – но надеюсь, что все мы уже запомнили, что это за режимы такие, и писать о них больше не требуется.

Графический движок игры далек от совершенства. Но и багами тоже не плюется. Хорошая прорисовка игроков, которые уверенным безглючным шагом выходят на поле – хоть и уступающее футболистам в плане детализации, но тоже выполненное на высоком уровне. Перед игрой, когда игроки, вместо мяча, играют банкой с пивом, все движения выглядят очень впечатляюще, но стоит только делу дойти до кожного шарика – все кардинально меняется. Огромное количество финтов нередко сопровождается глючной физикой мяча, а уверенные движения футболистов наполняются мелкими багами. Несглаженных движений, рывков и прочих мелких недоделок в гейме хватает, но не был бы я автором этой статьи, если бы попросту не проигнорировал бы их, что и вам делать советую.

Подкачала также и камера – точнее не так она сама, как ее отсутствие. Да, вроде и нелепичу написал, зато звучит хорошо. Камера в игре, конечно же, есть, но, к сожалению, режимов у нее катастрофически ма-



ло. Нет, сказать «мало» – это ничего не сказать. Три камеры, которые, как сямские близнецы, всегда рядом и никогда не отходят далеко друг от друга – это и есть весь арсенал UFS. Одна камера «обзирает» происходящее с высоты птичьего полета (т. е. сбоку и очень низко). Вторая – все там же, но уже чуток повыше. Расположение третьей тоже ничем, кроме высоты, не отличается. Ни тебе вида сверху, ни ... А впрочем, мне только вида сверху и не сверху не хватало.

Говоря о саунде, стоит упомянуть о том, что каждая команда слушает разную музыку, которая, соответственно, врубается на ее домашнем поле. При выборе тима советую обращать внимание не только на физические показатели, одежду и лица, но и на музыку, которой ваши подопечные отдают предпочтение. На крайняк – если ничего из представленного (в основном, репняка) вам не понравится – не забывайте о своем Winamp'е и пятнадцати гектарах попсени, которая вме-

сте с Фифой и ПЕС давно уже должна быть в «Корзине».

Короче говоря, игра получилась вполне сносной, хотя, конечно же, огорчает отсутствие мультиплеера (но давайте смотреть на это как на еще один аргумент в пользу того, чтобы стать наконец-то владельцем джойстика). Помимо отсутствия мультиплеера, особых проколов вроде не замечено. Влезть между гигантами футбольных симов игре тоже не удастся. Хотя как раз это-то утверждение запросто можно опровергнуть, зажав в тиски PES, FIF'u и UFS.

И все же эта гейма долгое время не покроется пылью у геймеров, которые частенько рубятся в выше упомянутые мною симы и еще чаще убирают в комнате. UFS – это релаксация игра, которая не заберет у вас много времени, зато доставит немало удовольствия. В общем, вердикт таков: играйте и будьте играбельными (или что-то в этом роде).

Blind_Sn1per,
blind_sniper@mail.ru



Название: Dino Crisis 3

Платформа: Xbox

Жанр: adventure

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

ОЦЕНКА:

11

Геймплей:

11

Графика:

11

Управление:

10

Звук:

11

Динозавр человеку — ВОЛК. Как минимум

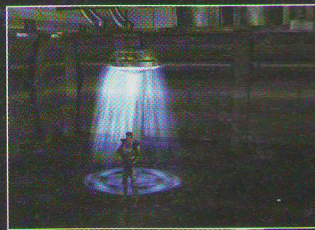
К сожалению, нельзя дать всем все. Потому что всех много, а всего мало. Все хотят играть в хорошие интересные игры с захватывающим сюжетом, неограниченной свободой действий и... Да мало ли этих «и»? И не сосчитать! А игр таких мало. И еще меньше людей, способных их создавать. И как приятно осознавать, что иногда эти люди собираются вместе и... Нет, не пьют пиво, а занимаются разработкой игр. Таких как *Dino Crisis 3*. Это, пожалуй, один из самых неординарных проектов от Capcom. От предыдущих двух частей серии «Dino Crisis» в игре осталось лишь название да тема динозавров. Изменилось все — начиная с сюжетной линии и заканчивая концепцией игры.



Действие происходит в будущем...

На дворе 2548-й год — эпоха высокоразвитого искусственного интеллекта и сенсорных бельевых прищепок. Прошло уже 300 лет с тех пор, как в бескрайних космических просторах бесследно исчезло научно-исследовательское судно Ozimandius.

И вот в один прекрасный день отряд по проведению межгалактических спецопераций SOAR получает задание исследовать движущийся в сторону Земли звездолет. Первичный спек-



тральный анализ помог установить не только присутствие на борту органической жизни, но и название корабля — к Земле приближается Ozimandius. Командир отряда SOAR по имени Патрик со своей командой отправляется на борт судна, чтобы выяснить всю правду о пропавшем без вести экипаже. Однако на пути к Ozimandius челнок спасательного отряда терпит бедствие, в результате чего в живых остаются только Патрик и его очаровательная напарница Соня. Пристыковавшись к науч-



но-исследовательскому судну, герои с ужасом обнаруживают, что корабль наполнен мутантами...

Прогрессивный шедевр на прогрессивной приставке

В последнее время Capcom взяла за моду украшать свои проекты ярлыками «эксклюзивно для...». Так, пышущий харизмой красавец Данте из «Devil May Cry» шинкует врагов исключительно на просторах PlaySta-



tion 2, недосказанные истории «Resident Evil» суждено узнать лишь владельцам GameCube, а истребление динозавромутантов в «Dino Crisis 3» доверили поклонникам Xbox.

Решение возродить сериал именно на Xbox было принято не случайно. Ведь компания Microsoft создает самые выгодные для разработчиков условия, стремясь воплотить в жизнь принцип: «Все лучшие игры должны выходить на Xbox, и только на Xbox!». К тому же, Сарком уже прославилась созданием для этой консоли такого шедевра, как «Steel Battalion» (симулятор роботов), в работе над которым реализовала самые новаторские идеи. Именно для «Steel Battalion» компания разработала новое устройство (поставляющееся в комплекте с игрой): пульт управления роботом. Причем это был огромный пульт с педалями, рычагами и множеством различных кнопок. Выпуск этой интересной и сказочно красивой игры оказался успешным, поэтому компания сейчас работает над продолжением — «Steel Battalion Online: Line of Contact» — с возможностью совместной игры через интернет.

Что же касается «Dino Crisis 3», то главной изюминкой игры стал космический корабль Ozimandius. Дело в том, что вы можете производить любые изменения в геометрии корабля: соединять секторы проходами и исследовать таким образом новые зоны; сдвигать стены, перемещаться по движущимся платформам, в которые может внезапно превратиться пол. При этом корабль может видоизменяться и сам, без вашей помощи, выстраивая ведущие в никуда коридоры, удаляя зоны, видоизменяя пройденные

вами помещения так, что, вернувшись назад, локацию вы уже не узнаете. Но постепенно, по мере прохождения и правильной модификации помещений, Ozimandius начнет как бы «складываться», уменьшаясь в размерах.

Игровой процесс стал более акцентированным на экшене. Борьба с древними рептилиями станет вашей главной задачей. Да, динозаврам удалось каким-то чудом выжить на космическом корабле. По всей видимости, они все это время питались членами экипажа и научными разработками ученых. Причем съеденные химические соединения явно не пошли им на пользу. Тиранозавры, например, полностью лишились кожного покрова, рапторы стали плéваться ядовитой слюной, а гротескный дизайн некоторых существ, наполовину состоящих из слизи, вообще не поддается описанию.

Исследуя огромные пространства корабля-призрака и сражаясь с динозаврами, вы можете использовать гиперускорители. С их помощью можно взлететь и добраться до расположенных высоко платформ или просто позудеть, как муха, перед мордой хищного монстра. В ваш арсенал входит два вида кибернетических ос, которые автоматически обстреливают врага при захвате цели на короткой дистанции либо за пределами видимой зоны (использование



Masterpiece wasp). В вашем распоряжении также ручное футуристическое оружие, стреляющее энергетическими зарядами.

Деньги, полученные за уничтожение врагов, можно потратить на перевооружение в точках сохранения. Однако обогатиться в «Dino Crisis 3» нелегко. Динозавры будут уворачиваться от ваших попыток помочь им перейти в другую форму бытия, будут убегать, уклоняться и вообще — всячески мешать вам в выполнении вашей великой миссии. К тому же, монстры имеют отвратительную привычку появляться из ниоткуда. Это «ниоткуда» оказывается в самых неожиданных углах экрана, так что враги не раз застанут вас врасплох. Закрытые двери и лазерные решетки, спасавшие жизнь в предыдущих частях сериала, уже не смогут удержать хищников, часть из которых демонстрирует даже мистическую способность к телепортации.

Графика и звуковое оформление «Dino Crisis 3» — выше всяких похвал. Так, окружающая обстановка даже при самом поверхностном ознакомлении поражает обилием деталей и глянцевых панелей, которыми декорирован звездолет. Художники Сарком, несомненно, пытались создать атмосферу футуристических декораций в духе трилогии «Чужие». Разнообразные спецэффекты, такие как отблески на глянцевых поверхностях, вспышки выстре-



лов, сияние лазерных лучей, преграждающих путь персонажам, — все они отлично справляются со своей задачей, а именно — помогают передать атмосферу космического корабля будущего.

Хищные твари, населяющие корабль, выглядят просто превосходно. Их движения необыкновенно реалистичны и грациозны. Что же касается главных героев, то их лица прорисованы отлично, а костюмы производства фабрики «Все для водолаза» выглядят весьма цивилизованно.

Музыкальные композиции в игре создают атмосферу таинственности и неизвестности, ненавязчиво сопровождая игрока в его поисках истины или очередного переключателя.

In the End

Игру без всяких сомнений можно рекомендовать всем владельцам Xbox, вне зависимости от того, играли они в «Dino Crisis» раньше или нет. Правда, закончить игру вам будет сложно. Оторваться — тем более невозможно. Летая на гиперускорителе в «Dino Crisis 3», наслаждаясь виртуальными красотами и спецэффектами, будьте внимательны, не отвлекайтесь от заданий. Помните, что последними словами пилотов является фраза: «Ух, ты! Вот это фейерверк!»...

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



Cheats + Hits

Lords of EverQuest

Во время игры нажмите < > (тильду), чтобы открыть консоль. Далее вводите следующие коды:

- **AllIsRevealed** – показать все миссии в кампании;
- **IAmNotTheOne** – проиграть;
- **IAmTheOne** – выиграть;
- **KingMe** – ваш лорд получает наивысший уровень;
- **LayOnHands** – вылечить всех;
- **LetThemEatCake** – ваши войска получают дополнительный уровень;
- **LevelLord** – ваш лорд получает дополнительный уровень;
- **ManaBoost** – запас маны у юнитов восполняется до максимума;
- **ManaKing** – мана ваших юнитов никогда не заканчивается (итц э мирик, ай толд ю мэн, мирик!);
- **MaxKnight** – ваши рыцари получают дополнительный уровень;
- **Omniscience** – убрать «туман войны»;
- **PowerBurst** – ваши войска

получают наивысший уровень;

- **SirKnight** – ваши рыцари получают дополнительный уровень;
- **StaminaBoost** – энерджи дринок – stamina ваших юнитов подымается до максимума;
- **StaminaKing** – бэкхем ин да хауз! Stamina ваших юнитов никогда не заканчивается;
- **SuperShopper** – получить все апгрейды;
- **Help** – вызывает окно помощи; помогает;
- **MenuBar** – вызывает меню;
- **Pause** – делает паузу;
- **Null** – не используется.

NBA Live 2004

Введите приведенные ниже коды в качестве фамилии созданного вами игрока – и вы получите доступ к таким игрокам:

- **WHSUCPOI** – Aleksander Pavlovic;
- **POCKDLEK** – Andreas Glyniadakis;
- **SDFGURKL** – Carlos Delfino;
- **NBVKSMCN** – James Lang;

- **SOSODEF** – Jermaine Dupri;
- **OEISNDLA** – Kyle Korver;
- **SKENXIDO** – Malick Badiane;
- **POSNEGHEX** – Mario Austin;
- **BBVDKCVN** – Matt Bonner;
- **ZKSDRKE** – Nedžad Sinanovic;
- **QWPOASZX** – Paccellis Morlende;
- **ITNYCSD** – Remon Van De Hare;
- **POILKJMN** – Rick Rickert;
- **ZXCCVDRI** – Sani Becirovic;
- **IOUBFDCJ** – Sofoklis Schortsanitis;
- **POIOIJS** – Szymon Szewczyk;
- **XCFWQASE** – Tommy Smith;
- **WMZKCOI** – Xue Yuyang.

Need for Speed Underground: Cheats

Выйти в главное меню игры (Main Menu), зайти в подменю статистики (Statistics), нажать клавишу Delete.

Трассы:

- **gimmesomecircuits** – открыть трассы;
- **gimmesomeprints** – открыть Sprint Circuits;
- **gimmesomedrag** – открыть Drag Circuits;

- **gimmeppablo** – открыть Petey Pablo;
 - **gotcharobzombie** – открыть Rob Zombie;
 - **havyamystikal** – открыть Mystikal;
 - **needmylostprophets** – открыть Lost Prophets.
- Автомобили (каждый код открывает определенную марку машины; присмотритесь внимательно к каждому коду – и вы наверняка сможете заметить в их очертаниях знакомые слова):

- **119focus**
- **893neon**
- **899eclipse**
- **371impreza**
- **222lancer**
- **922sentra**
- **667tiburon**
- **334mygolf**
- **777rx7**
- **350350z**
- **111skyline**
- **221miata**
- **2000s2000**
- **889civic**
- **228supra**
- **342integra**
- **239celica**
- **973rsx777**

Полная Труба

На потайном этаже, чтобы Жираф достал до Жирафеи, нужно набрать число 1402. Это все.



www.CDPRO.com.ua

Ця картка надає читачам журналу "Шпіль" можливість зробити покупку в інтернет-магазині CDPRO.COM.UA зі знижкою 3%!

Подобиці за адресою:

<http://cdpro.com.ua/money>

Із запитаннями пишть: info@cdpro.com.ua



CDPRO.COM.UA - найбільший інтернет-магазин ліцензійних компакт-дисків в Україні - більше 3500 ігор, фільмів, музики та програм

Любите ли вы Новый год?

Любите ли вы его так, как любим его мы, редакторы журнала ШПИЛЬ?

Поедая праздничный винегрет с традиционными лобстерами, салютуя праздничными фейерверками наступающему году и проезжающей милиции, вспоминаете ли вы о самом главном – о том, что создает для нас ощущение захватывающего праздника и пробуждает воспоминания сопливого детства?

Другими словами, любите ли вы быть ДЕДОМ МОРОЗОМ? Тем самым красноносым весельчаком, главная работа которого – обнимать Снегурочку и разносить подарки? Мы – любим. И каждый Новый год надеваем красные трико, косматые бороды и превращаемся в Дедов Морозов. Вот такая вот дедовщина.

Догадались наконец?

Речь идет о подарках, которые мы обещали разыграть среди наших читателей, подписавшихся на первое полугодие 2004 года.

Хотим поблагодарить всех-всех (и Винни-Пуха в том числе), кто оформил подписку на ШПИЛЬ! – настоящий игровой журнал.

Хотим поздравить тех, кто ВЫИГРАЛ в нашей подписной лотерее.

Хотим сказать, что победителей ждем в редакции, чтобы вручить им ПРИЗЫ!

Фото на память, автографы, шампанское/лимонат (для тех, кому нет восемнадцати) гарантируем.

Итак, барабанная дробь! Ищите свои фамилии!

Антивирусом Касперского от компании **Цебит** защитят свои компы:
Скипина Э. М. (Лозовая, Харьковская обл.)
Приходько Е. (с. Высокое, Борзнянский район, Черниговская обл.)
Горбонос А. С. (Винница)
Жуков Д. (Мелитополь, Запорожская обл.)

Целый месяц бесплатно в интернете с компанией **Lucky Net** проведут:
Таран М. В. (Киев)
Козловец Н. (Киев)
Мельник О. А. (Киев)
Томилович Я. А. (Киев)
Дубишин А. (Киев)
Лузин А. В. (Киев)
Барзенюк И. А. (Киев)

Неделю сейферить с компанией **Lucky Net** будут:
Подлужный Д. (Киев)
Ющенко С. П. (Киев)
Коник А. А. (Киев)
Дубинский А. А. (Киев)
Горбач Д. (Киев)
Сербин В. (Киев)
Марчук С. (Киев)
Ржевская О. П. (Киев)
Шульга П. Ю. (Киев)
Горчакова Н. В. (Киев)

Моложавый Е. А. (Киев)
Артамонов Б. Б. (Киев)
Берерочная Н. М. (Киев)
Марчук В. В. (Киев)

Путеводитель по ресурсам украинского интернета от компании **Lucky Net** получат:
Шемигон И. (Змеев)
Бойчук О. Д. (Хмельницкий)
Петров И. С. (Болград, Одесская обл.)
Агеева Е. Л. (Бердянск, Запорожская обл.)
Петрушенко Н. В. (Днепропетровск)

Ползун В. А., (с. Объединенное, м. Макеевка)
Кутепов Е. В. (Ровно)
Стельмашенко А. М. (Херсон)
Розбейко А. Л. (Тростянец, Сумская обл.)
Баевский А. М. (Симферополь)

Красоваться с фирменным рюкзаком с логотипом **ШПИЛЯ!** будут:
Родионов В. П. (Киев)
Лукьяненко М. А. (Луганск)
Мезенцева Н. В. (Винница)

Сумку ШПИЛЬ! смогут носить:
Файт Э. В. (Свалява, Закарпатская обл.)
Орлов Д. С. (Харьков)

А эти подписчики смогут обновить гардероб стильными футболками от компании **Lucky Net**:
Рощина М. (Печениги, Печенерский район, Харьковская обл.)

Костюк Н. В. (Белая Церковь)
Пшеничников А. В. (Молодогвардейск, Луганская обл.)
Черняков С. (Ялта)
Кузько С. А. (Винница)
Царьков И. О. (Мариуполь, Донецкая обл.)
Следзевский В. О. (Житомир)
Куликов В. В. (Близнюки, Харьковская обл.)
Пиманов А. С. (Мелитополь, Запорожская обл.)
Моргун А. И. (Кировоград)

Эксклюзивные часы с логотипом **Lucky Net** будут тикать для:
Колесник А. Ю. (Львов)
Хворостина А. В. (Киев)
Шибиста Г. С. (Луцк, Волынская обл.)

И наконец!
Счастливейший из счастливейших!
Игровой ПК INTEZA от компании **UNITRADE** выиграл
Головко Т. (Днепропетровск)!!!

Всех киевлян ждем в редакции со 2 по 13 февраля 2004 года.

Фанфары. Занавес. Уф. Тяжело быть Дедом Морозом.



Хоть МВД и предупреждает: «Наперсточники вредны для вашего благосостояния!» — желание столкнуться своей могучий интеллект с ловкими руками все равно иногда возникает. Бывает, идешь по улице и вдруг чувствуешь, что ты — настоящий Нео: вот пацан крутит наперстки на картонном столике — и ты четко чувствуешь, что знаешь, где этот проклятый шарик! Тем более что парень «не-

ловко» и «случайно» показал, где лежит этот колобок... Ты, полный уверенности в собственном феноменальном даре предсказания, достаешь кошелек... Тут Нео складывает крылья — и камнем падает прямо на асфальт. «Покрутили-повертели, обмануть вас захотели!» — это не просто фраза, а инструкция. Наперсточники и крутят, и обманывают.

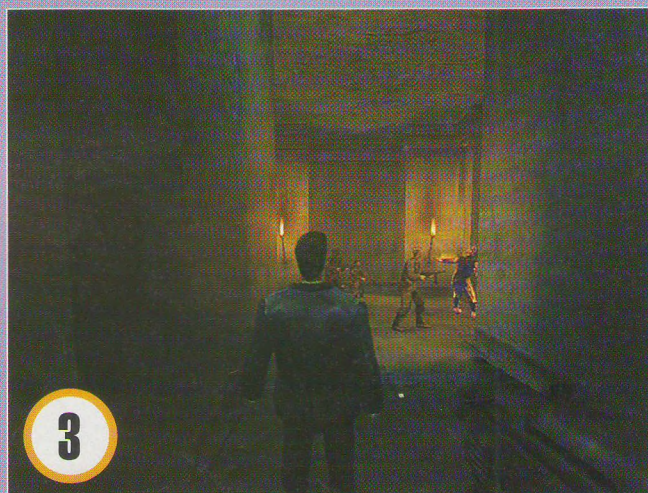
Но, елки-палки, как хочется иногда почувствовать себя Нео!

Адреналину в кровь бабахнуть и все такое. Поэтому специально для вас мы начинаем мегаконкурс «Третий не лишний, третий — призовой!».

Правила те же, что и у наперсточников: берем три скриншота — два из одной игры, а третий — уже из другой. Маскируем их, подкрашиваем и замазываем, делаем похожими друг на друга — и показываем. Вам только и нужно что угадать, какой из скринов — лиш-

ний. Все просто до жути! И любой внимательный фанат игрового журнала нового поколения «Шпиль» легко скажет, что это за скрин и из какой игры он — такой красивый — нарисовался.

Все просто и честно: у нас, в отличие от наперсточников, «левый» скрин имеется — и вы на него прямо сейчас смотрите. Только вот он ли это? Угадай! Покажи силу своего ума и эрудиции! Удиви нас!



Ждем ответов на три вопроса:

1. Укажите игру, из которой взяты «правильные» скриншоты?

2. Скриншот под каким номером «левый»?

3. Укажите фамилию, имя, адрес. (Должны же мы знать, кому и куда отправлять призы!)

Ответы надо выслать до 1 марта по давно уже известному вам адресу редакции журнала «ШПИЛЬ»:

ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160 тел. (044) 550-2092; 553-1940

Результаты будут опубликованы в журнале «ШПИЛЬ» № 4

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год открыта!

Чтобы подписаться:
1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 553-3986, 553-1940

Твой ШПИЛЬ!

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнях (в т. ч. НДС):

	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Стоимость доставки за все	ИТОГО
журнал без диска	2	3	4	5	6	7/8	2 грн.	
	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50	3,50		
	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!			
журнал с диском	3	4	5	6	7/8		Стоимость доставки за все	ИТОГО
	5,50	5,50	5,50	5,50	5,50		2 грн.	

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале ШПИЛЬ!)
Называется: «Как правильно посчитать НДС?»
Считается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число по общематематическим правилам.

Т.е., если ты закажешь любимых ШПИЛЕЙ! на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«к оплате 36 грн. 00 коп., в т. ч. НДС 6 грн. 00 коп.»

Если будут вопросы — звони в редакцию Шаповал Вере.

Фамилия _____ Имя _____
Индекс _____ Адрес _____
Номер телефона (с кодом) _____

«Шпиль!» с вами одной крови!

Руки чешутся написать о том, как наш журнал принимал участие в традиционной ярмарке Intel, которая проходила накануне Нового года. И чтобы не сидеть и не чесать, как идиот, руки, я лучше напишу, как же оно там было – тогда напасть сама пройдет.

как, но чаще локализует тоже только самые хорошие игрушки... (Не, мужики, с «Рыцарем дорог» – это вы зря... Ой, зря!) А так – мы очень любим их и уважаем, и они любят и уважают наших читателей и поклонников и даже дали нам на призы целый ящик (примерно, как от холодильника) ком-



Прикиньте: стоим мы, только и успеваем, что журналы продавать (а кому и так их отдаем), – и тут подходит группа клоунов в красных регланах (которые почему-то считают себя нашими конкурентами – они уверены, что тоже делают игро-

вой журнал). Подошли, встали полукругом перед стендом и говорят: «Ну и что?». Лич повернулся и сказал: «Ничего. А что?». Клоуны потоптались, подумали, замялись и ушли. Наверное, пошли читать «Шпиль!», чтоб хоть немного набраться ума и чувства юмора.

В общем, ярмарка – традиционная, и традиционные мы на этой ярмарке были. Без нас веселиться – это ж просто нереально! Ясен пень, что мы пошли участвовать! Ради такого дела мы даже спецвыпуск № 2 и первый номер за 2004 год сделали пораньше – к ярмарке, чтобы наши почитатели именно там смогли заполучить этот свежак в свои загибающие геймерские руки.

Сразу же скажем спасибо всем читателям, которые пришли к нам. Мы с удовольствием с ними пообщались и практически всем подарили подарки. Кому что: кому позолоченный Роллс-Ройс, а кому – чемодан с деньгами. В общем, без подарков уходили только те, кто не подходил к нашему стенду (но таких, скажу по секрету, просто-напросто не было!).

С нашими старыми друзьями из фирмы «1С», которая делает только самые навороченные игрушки, а локализует... ну, когда



пактов с играми! Да и Lucky Net – объяснять, кто это, явно не нужно – дала нам целый бронированный сундук с карточками шарового круглосуточного доступа.

И это, кстати, были еще далеко не все призы! В общем, можете догадаться, что все посетители ярмарки стояли именно возле нас – особенно когда мы раздавали компакты. (Ребята из других журналов! Извините, мы не хотели! Просто мы лучше!)

Ну и, ясное дело, что не обошлось без приколов.



Вести с полей сражений

Последний месяц прошлого года, впрочем как и первый месяц нового, был отмечен крупными турнирами – как в Украине, так и за рубежом. В очередном обзоре от портала *Gameinside.com* читайте о глобальных событиях, привлечших внимание всей мировой киберспортивной общественности, о крупных турнирах и скандалах, всколыхнувших весь игровой мир. Постараюсь не обделить вниманием и украинскую игровую сцену, рассказав о таких чемпионатах, как *Mouse Open*, *Donbass CyberSport League*, *Arbalet Cup UA 2* и, конечно же, *C-club Open Cup Winter 2004*.

Mouse Open

Начиная обзор событий в хронологическом порядке, не могу оставить без внимания достаточно заметный чемпионат, состоявшийся в конце ноября в Виннице. *Mouse Open* собрал более двадцати cs-команд со всех концов Украины, и если бы не отсутствие лидеров *CounterStrike*-сцены страны... в общем, проигнорировав данный турнир, лучшие команды дали зеленый свет второму эшелону, что, в свою очередь, позволило отличиться киевской команде *eLsK.stancia.net*, которая уверенно взяла первое место на винницком чемпионате.

Итоговые результаты таковы:

- 1 место – *eLsK.stancia.net*, Киев (кубок + 600 грн.)
- 2 место – *Shadow Web*, Николаев (300 грн.)
- 3 место – *HD*, Харьков (100 грн.)

Donbass CyberSport League

Две недели спустя после описанного выше ивента в Донецке состоялись финалы **Donbass CyberSport League**. Учитывая немалые (по крайней мере, по украинским масштабам) призовые, участие в Лиге приняли многие сильные команды восточного региона страны. Борьба была жаркой, особенно в финале, где было сыграно (вдумайтесь!) пять

карт! Однако, несмотря на все старания оппонентов, один из наиболее титулованных кланов Украины, чемпион WCG 2002 года, старейший в стране клан – HR – доказал, что именно он достоин чемпионского титула.

Пьедестал почета в тот день выглядел следующим образом:

1 место – HR, Днепропетровск (5 мобильных телефонов от компании «КиевСтар»)

2 место – moralezz!, Донецк (500 грн. + 5 часов Casio от салона «Дека»)

3 место – NcR, Донецк (300 грн.)

4 место – 2nd.NcR, Донецк (200 грн.)

CPL WINTER 2003 CHAMPIONSHIP

Этого турнира ждали все! Мы уже давно привыкли считать ивенты, проводимые CPL, чем-то сродни чемпионатам мира. Так было и на этот раз: список участников поражал

воображение количеством титулованных команд – так же, как команды поражали именами знаменитых игроков, чья стрельба не дает спать спокойно миллионам фанатов по всему миру☺.

SK.swe (potti, HeatoN, Spawn, fisker, Element), 3D (Bullseye, Ksharp, moto, Rambo, Steel), *Four Kings* (Harriman, Xenon, Mangiacapra, Hartman, sNajdan), *mousesports* (Blizzard, gore, Johnny R, neo, Roman) – они, как и многие другие, собрались в Далласе, штат Техас, чтобы в очередной раз учинить передел мест в элите KC'a.

Еще задолго до начала турнира форумы киберпорталов всего мира буквально ломились от комментариев и прогнозов на крупнейший турнир зимы 2003 года, не утихали споры фанатов, главной целью которых было определить, кто же лучший... (Кстати, перевод одного из прогнозов распределения мест от www.gamers.nu на CPL WINTER 2003 CHAMPIONSHIP вы можете найти в интернете по адресу www.gameinside.com/show_creative.php?creative_id=170).

Но вернемся к турниру! Громкие победы *Schroet Kommando* на протяжении всего сезона на таких турнирах, как *CPL Cannes*, *SEL*, *CPL Summer*, *WCG South Korea*, *CPL Denmark*, практически не оставляли сомнений в том, что шведам покорились и вершина пьедестала почета CPL WINTER. Так оно и вышло. Показывая по-настоящему слаженную, качественную игру, грозные SK по очереди одолели всех соперников, в том числе и своеобразную сборную мира – команду *NoA*, с которой *Schroet* пришлось помериться силами в суперфинале.

Не оправдала ожиданий фанов главная надежда хозяев турнира, американцев, наиболее титулованная в стране команда 3D. Несмотря на то, что большинство киберспортивных аналитиков именно ее прочили в главные соперники шведам, 3D, проиграв уже в третьем туре своим же соотечественникам из *United 5*, а затем и бразильской команде *mibr*, поставили жирный крест на ожиданиях своих фанатов.

Киберспорт с Gameinside.com

Мне, к сожалению, не удалось побывать на этом без преувеличения грандиозном турнире, однако, судя по отзывам участников, ивент получил-ся действительно выдающимся.

Финальные результаты CPL WINTER 2003 CHAMPIONSHIP смотрите ниже:

- 1 место – SK (\$30000)
- 2 место – NoA (\$21000)
- 3 место – mouz (\$14000)
- 4 место – Adren[GX] (\$9000)
- 5 место – mibr (\$6000)
- 6 место – Team64 (\$5000)
- 7 место – u5 (\$3000)
- 8 место – 4Kings (\$2000)
- 9-12 места – RDW, Forsaken, Drake, g3x.Intel (\$1500)
- 13-16 места – TEC, TSG, 3D, Gamewyze (\$1000)

ARBALET CUP UA 2

Новогодним подарком для всех украинских стратегов стал турнир, прошедший под маркой ARBALET CUP в южной столице киберспорта Украины – Одессе. К сожалению, в связи с ограниченностью компьютерной базы клуба «К», где проходил этот ивент, число участников пришлось сократить до тридцати двух, что, впрочем, не помешало приехать почти всем претендентам на места в первой десятке. Как вы уже догадались, главным из них, несмотря на второе место на первом «Арбалете», считался C14'Maloy. Среди других отцов на медали претендовали: GSC.Tiamat.c-club, GSC.HoT.c-club, GSC.Razor.c-club, FuDeS)Izual, FuDeS)FoD-DeR, FuDeS)Doberman и GroundDead.

Уже спустя пару часов после старта турнира произошла парочка небольших сенсаций, в результате которых и определились лидеры, а позже – финалисты.

Первой неожиданностью стала победа во втором туре FuDeS)Izual над C14'Maloy! Поверьте, до этой игры 90% игроков отдали бы предпочтение Малому, играющему хуманами, однако львовский андед доказал, что его расу рано списали со счетов – затяжная игра против симферопольца все-таки дала FuDeS)Izual столь желанную победу.

Следующей сенсацией стало разгромное поражение GSC.Tiamat.c-club, которое тот потер-

пел от FuDeS)Doberman. К сожалению, чемпион первого «Арбалета» не нашел, что противопоставить постоянным дропам Архама, а потом и сочетанию сорки+мортиры в исполнении FuDeS)Doberman, за что и поплатился.

В финале виннеров встретились GSC.HoT.c-club и FuDeS)Izual – и тут львовянин опять сумел удивить, уже который раз за этот день! Две игры за выход в суперфинал турнира окончились в пользу андеда, что, казалось бы, решило судьбу первого места... Однако, обыграв в финале лезеров «открытие чемпионата» – GhoST.CrazyHum (Одесса), GSC.HoT.c-club получил возможность реабилитироваться и... сделал невозможное! Суперфинал игрался сериями, причем Изуалу, как вышедшему из виннеров, необходимо было выиграть лишь одну серию до двух побед, в то время как Хоту нужно было «брать» целых две серии. Проиграв первую игру, Хот оказался буквально в шаге от полного поражения, но, собравшись, сумел все же переломить ход встречи – и выиграл четыре игры подряд.

Золото второго всеукраинского турнира по «Warcraft III: The Frozen Throne» вновь досталось киевлянину, причем снова мемберу сильнейшего клуба Украины GSC.GameWorld.

Финальное распределение мест выглядит так:

- 1 место – GSC.HoT.c-club, Киев (кубок + 500 грн.)
- 2 место – FuDeS)Izual.bp, Львов (300 грн.)
- 3 место – GhoST.CrazyHum, Одесса (150 грн.)
- 4 место – FuDeS)Dobermann, Кривой Рог (100 грн.)
- 5-6 места – GSC.RaZoR, Киев (50 грн.), Starcrafter, Золочев (50 грн.)

C-club Open Cup Winter 2004

Безусловно, такие турниры, как CPL и WCG, являются лидерами на арене еще только зарождающегося компьютерного спорта, по ним равняются организаторы других чемпионатов – как крупных международных, так и турниров регионального масштаба. Потому особенно приятно, что и у нас в стране постепенно повыша-

ется уровень проведения турниров и все более заметной становится заинтересованность спонсоров в финансировании киберспортивных событий. Примером тому может служить организация и спонсирование одного из крупнейших после WGC турниров по «Counter-Strike» в Украине – C-club Open Cup Winter 2004 – компанией «Бриджтаун Фудс Украина», производителем сухариков «Три корочки».

Турнир C-club Open Cup Winter 2004 собрал все без исключения сильнейшие команды страны, оказавшись тем самым чем-то вроде неофициального чемпионата Украины.

10 января 2004 года 22 клана встретились во львовском клубе C-club (бывший «Назгул») на первом всеукраинском турнире по «Counter-Strike v.1.6» с целью завоевать немалые денежные призы и престижные кубки. Конечно же, как и всегда, выделялась группа лидеров, в числе которых стоит отметить GSC.GameWorld, TMS, HR, Allgames.C4 и Stanciacommunity.

Посев равномерно распределил фаворитов по турнирной сетке, позволив тем самым избежать ранних встреч сильных команд и оставив «самое вкусное» на конец чемпионата. Спустя несколько туров с начала чемпа произошла первая по-настоящему интересная встреча – судьба свела две команды, занимающие первые позиции в киевском рейтинге «Counter-Strike». После побед GSC на украинских и международных турнирах последнего времени мало кто сомневался, что команде ZeroGravity, упорно готовившейся к чемпионату все последние недели, с легкостью удастся одолеть TMS. Однако все оказалось не так просто. Игра на de_train показала, что TMS'ы не теряли времени даром и находятся сейчас в отличной форме: игра завершилась со счетом 13:8 в пользу команды TMS, чья победа заставила задуматься других фаворитов.

Второй интересной встречей стоит, пожалуй, назвать игру молодой киевской команды Mighty против сильнейшей днепропетровской команды HR. Киевляне показали на удивление качественную игру, не допустив лишь самую малость –

в полуфинал виннеров со счетом 13:9 вышли HR.

В полуфиналах виннеров HR и TMS расправились, соответственно, с Allgames.C4 (Одесса) и Stanciacommunity (Киев), забронировав себе тем самым места в финале виннеров и призовой тройке!

Финал виннеров, к сожалению, не порадовал особенно напряженной игрой, днепропетровская команда доминировала в течение практически всей игры, не дав шанса киевлянам – счет 13:6 на de_train говорит сам за себя.

Оправившись от поражения TMS'ам и разыгравшись на протяжении пяти туров в лузерской сетке, киевская команда GSC.GameWorld пробила в финал лузеров, где отомстила-таки своим обидчикам TMS. Ответный матч, как и первый, проходил на карте de_train, однако на этот раз окончился уверенной победой команды, занимающей первую строку киевского рейтинга CS-команд: GSC.GameWorld def. TMS – 13:6 @ de_train.

В суперфинале, согласно общепринятым правилам, команде HR, вышедшей из виннеров, для полной победы было необходимо взять лишь одну карту, в то время как киевлянам пришлось бы выигрывать две. Что они и сделали. На de_inferno GSC удалось взять 8 раундов за атаку, после чего ребята взяли 5 раундов за дефенс и уравнили шансы в финале. Вторая игра на dust2 решала судьбу первого места – и болельщики, конечно же, надеялись на интригу, но, видать, GSC поймали наконец свою волну и, блестяще отыграв встречу, не оставили противникам ни шанса! Итоговый счет – 13:2 в пользу GSC.GameWorld.

Финальное распределение мест:

- 1 место – GSC.GameWorld, Киев (кубок + 2000 грн.)
- 2 место – HR, Днепропетровск (кубок + 1200 грн.)
- 3 место – TMS, Киев (кубок + 800 грн.)

Конечно же, со времен выхода предыдущего номера, помимо турниров, произошел ряд других интересных событий, о которых я просто не могу не упомянуть в этом обзоре.

GSC.GameWorld – планы на 2004 год

Менеджерское звено команды GSC.GameWorld официально анонсировало список международных турниров, в которых команда примет участие на протяжении 2004 года. Согласно заявлению, CounterStrike-подразделение GSC получит полную спонсорскую поддержку на такие турниры, как Arbalet СНГ CUP (призовой фонд – \$15000), CPL Europe Spring 2004 и European Nations Championship. В планах команды также – посещение турнира WarFare Lan 2004 в Швеции, но по этому вопросу окончательного решения пока не принято.

ESWC 2004 – официальный пресс-релиз

Вы думаете, WCG 2003 был лучшим турниром прошедшего года? Судя по голосовалке на Esreality.com, игровая общечеловечность придерживается несколько иного мнения...

51% голосов геймеров со всего мира отдано Кубку мира по электронному спорту – иначе говоря, ESWC. Еще в прошлом году организаторы обещали сделать Кубок ежегодным и, как это ни удивительно, обещание сдержали.

Итак, в текущем году нам обещан праздник похлеще, чем в прошлом. Более того, благодаря Федерации компьютерного спорта Украины отечественные про-геймеры, скорее всего, получат возможность непосредственно участвовать в финалах Кубка мира! В общем, читаем данные пресс-релиза и начинаем паковать вещи для поездки во Францию©:

- название турнира: Electronic Sports World Cup 2004;
 - организатор турнира: LigArena;
 - веб-сайт: www.esworldcup.com;
 - место проведения: Futuroscope, Poitiers (Франция);
 - время проведения: с 6 по 11 июля 2004 г.;
 - призовой фонд: \$200 000.
- Кубок мира по электронному спорту будет проходить в трех основных номинациях:
- «Counter-Strike» на PC, 5x5;

- «Warcraft 3» на PC, 1x1;
- «Pro Evolution Soccer 3» на Playstation 2, 1x1.

По всем трем номинациям во многих странах мира состоятся региональные и национальные отборочные, которые пройдут с февраля по июль. Победители национальных отборочных получат право бороться за звание лучших в финальной части ESWC 2004 во Франции.

Ко всему прочему, организаторы обещают море различных вечеринок, концертов и других развлечений, а также три дополнительных «турнира мастеров», которые пройдут в номинациях: женский «Counter-Strike» на PC, 5x5; турнир по «Quake III Arena» (скорее всего, по приглашениям), третья номинация пока не определена.

Глобальная презентация ESWC 2004, которая включает национальные отборочные, представление партнеров и другую необходимую информацию, состоится в феврале на официальной пресс-конференции, которая будет проходить в Париже.

Cyber X Games Tournament – крупнейший провал в истории киберспорта

«Новый шаг в развитии киберспорта», «супертурнир», «убийца CPL» и т. д., и т. п. – как только не называли Cyber X Games – чемпионат с призовым фондом в 600 000 долларов, профессионально раскрученный по всему миру и, словно мыльный пузырь, лопнувший в один миг.

Пока я пишу эти строки, форумы многочисленных сайтов продолжают пополняться бесчисленными комментариями негодующих участников и фанатов; словно пирожки пекутся статьи, описывающие происходившее в Лас-Вегасе во второй уик-энд января; не утихают споры о том, кто же виноват в провале турнира...

Подробно о случившемся (как, впрочем, и о многом другом) читайте в следующем номере журнала «Шпиль».

Всем пока и до встречи в следующем номере!

Геннадий Vegas Веселков

Киберспорт с GameInside.com

Оригинальное название: Oruchuban Ebichu

Английское название: Ebichu Minds the House

Формат: ТВ-сериал 16 серий

Жанр: комедия с элементами доблести, романтики и повседневности

Создатели:

- мангака - Ито Риса
- авторы сценария - Ходзе Тика и Есимура Мотоки
- режиссер - Мориваки Макото
- дизайнер персонажей - Охаси Юкико
- композитор - Торияма Минами
- студии - «Gainax» и «Group TAC»



ЭБИТЮ — ХОМЯК-ШАТУН



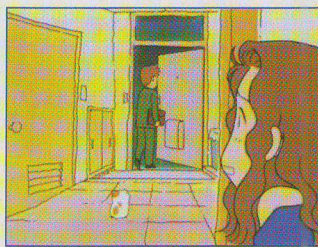
Как сказал президент одной страны: «Буду краток — с Новым годом!».

Прежде чем рассказать вам об этом аниме (хотя, признаюсь честно, текста там — на абзац-другой), сделаю небольшое отступление и расскажу об истории его появления на экранах Японии.

А чтобы вы не мучили себя догадками, почему это был написан первый абзац, а затем поставлены четыре звездочки и написан следующий абзац, я вам сейчас все объясню.

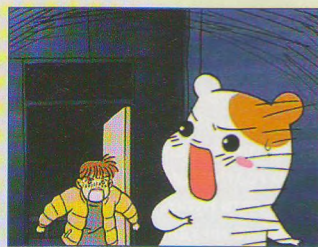
Во-первых: на дворе 2004 год. Во-вторых: еще в далеком 2003-м я посмотрел этот мультфильм. И в-третьих: работа у меня такая — писать о том, что было просмотрено. Все. А теперь по делу.

Аниме «Хомяк-помощник Эбитю» — это телевизионный сериал, проходивший на экранах с августа 1999-го по октябрь 1999-го и насчитывавший, в общей сложности, 12 серий



по 7 минут каждая. (Однако последняя проверка фактов выявила наличие 16 серий.)

По жанру сериал принадлежит к комедии с элементами хентай, романтики. В нашей стране это назвали бы очередной мыльной оперой. Но есть в этой мультяшной «опере» одно заковыристое НО. Мультфильм ориентирован не столько на детей, сколько на домохозяек и девушек, не вышедших замуж. Эдакая пародия на повседневный быт, связанный с работой, кухней, любовью, развлечениями, фантазиями, болезнями и еще небольшой кучкой странностей, которыми болен современный японец, а точнее японка.

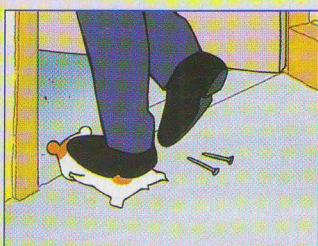


Фишка сериала заключалась в том, что изначально он выходил в виде манги в одной из газет. А в современной Японии, как известно, газеты читают, в основном, мужчины. Причем читкой они занимаются, как правило, либо дома, либо в метро, либо же во время обеденного перерыва. Одним словом, манга в этой газете служила сугубо для развлечения (что естественно) и должна была немного смягчать неиссякаемый поток сухой информации, льющийся на читателей. (Точно так же, как в одной из киевских газет на последней странице печатаются черно-белые фотографии моделей. И, как показы-



вает статистика, большинство заглядывающих на последнюю страницу — мужчины. Причем толкает их на это только лишь красота женского тела, а вовсе не отсутствие внимания со стороны женщин.)

Манга Ито Рисы пользовалась в 1999 году огромной популярностью. Причем рисовалась эта манга исключительно в виде шаржей. Создавать отдельную серию или, как говорят фаны, отдельные тома, на то время не было необходимости. Во-первых, это заняло бы определенное время. Во-вторых, рисовалась каждая серия буквально за час, а то и меньше, поскольку состояла, в основном, из на-

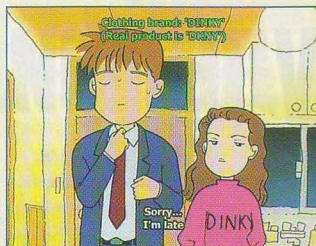
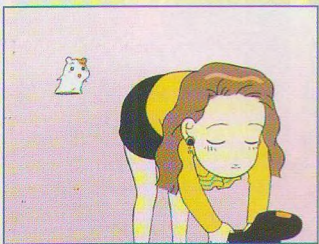




бора штрихов и комедийных штампов. И, в-третьих, сюжеты для такой манги брались из жизни. Это могли быть и анекдоты, и истории (как рассказанные на каком-нибудь ТВ-шоу, так и специально присланные в газету). Одним словом, редакторам, готовившим выпуск, не приходилось задумываться над тем, где взять очередной сюжет.

Однако ни одна аниме-студия не бралась это экранизировать. Загвоздкой было обилие двусмысленных сцен и даже непристойностей. Иногда это выражалось в рисунках, носивших чистой воды эротический характер, а иногда и сам текст был крайне неоднозначным. Зная японцев с их пуританским воспитанием, могу заверить, что все непристойности в картинках либо закрашивались, либо и вовсе вырезались. Хотя газета и была рассчитана на взрослую аудиторию, но все же печатать в ней откровенную эротику не разрешалось.

Вторым камнем преткновения на пути к экранизации оказался жанр, в котором эту мангу следовало бы преподнести публике. Если сделать комедийный хентай, он автоматически попадет под гриф: «Только для детей старше 18-ти». Если сделать фильм доступным массовому зрителю, то есть и детям, и взрослым, то он вряд ли найдет собственную нишу, потерявшись среди множества себе подобных. И вообще, скорее провалится, чем найдет поклонников в многомиллионной толпе: дети ничего не поймут из-за сложной постановки юмора,



а взрослым эта манга может быть неинтересна, поскольку будет транслироваться по каналам для детей.

Третьей палкой в колесе стал сюжет. Хотя, с одной стороны, он как бы и был – с другой стороны, его все же надо было иногда связывать в единую цепочку.

И единственным, кто рискнул взяться за экранизацию, стала студия Gainax. Нам она известна, например, по популярному ТВ-сериалу Анно Хидэаки «Евангелион нового поколения» (1995-1996) –



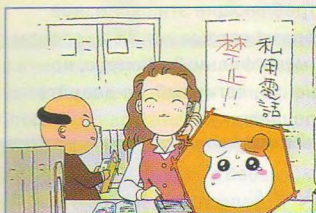
работа над ним велась вместе со студией «Production I.G» («Призрак в доспехах»). Необходимость такого сотрудничества диктовалась организационной структурой Gainax, которая на тот момент утратила собственную производственную базу для создания анимации (в первую очередь – команду технических специалистов).

В общем, будучи не новичком в этом бизнесе и научившись заранее предугадывать провалы того или иного сериала, творческая верхушка студии Gainax совместно со студией Group TAC придумывает и расписывает буквально по минутам и месяцам дзее-аниме (аниме для молодых женщин) «Час глупостей любви» (Ai no Awa Awa Hour, 1999),



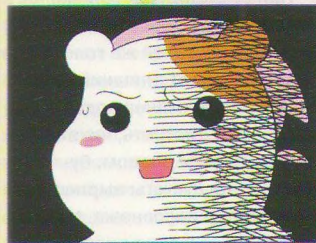
который включает три самостоятельных ТВ-сериала: «Хомяк-помощник Эбитю», «Коумэ идет!» и «Маленькие женщины близ Вакакусаямы».

Не буду вдаваться в подробности, однако отмечу, что японцы на тот период были уже отнюдь не новичками в таком бизнесе и, в частности, в ТВ-проектах. Основу, так сказать базу, им дал Запад. Прекрасно сознавая, что телевидение – это не только реклама собственной торговой марки, но и источник колоссальных доходов от рекламы



других фирм, Gainax с легкостью приступила к экранизации короткометражек.

Ну вот и наступил тот кульминационный момент, когда я, собственно, и приступлю непосредственно к рассказу об этом мультфильме, вернее о его сюжете.



Хомяк на букву Э

Современная Япония. Хозяйка разумной, говорящей и работающей хомячихи Эбитю – 25-летняя офисная служащая, мечтает выйти замуж... (Извините, но здесь опять придется сделать небольшое отступление. В Японии девушка, не нашедшая себе мужа до 25 лет, считается старой девой. Впрочем, это свойственно скорее пригородам и маленьким



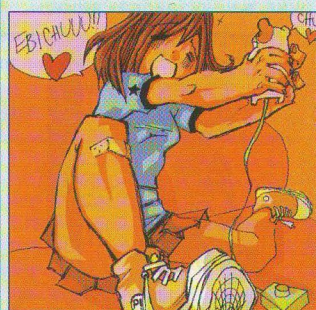
городам, нежели современному японскому мегаполису, но все же...)

Одним словом, пока хозяйка вкалывает в офисе, ее маленькая помощница вкалывает по дому и по ходу дела пытается устроить своей хозяйке семейную жизнь. К сожалению, ей изрядно мешает некоторая наивность в вопросах человеческих отношений. К примеру, хомячихе абсолютно не понятно, почему женщины постоянно прощают мужчин за их idiotские выходки. Почему женщина дол-



жна быть постоянно красива, а мужчина может позволить себе даже, например, часа на два опоздать на ужин. Почему женщины не любят других женщин, если те более красивы или более молоды. Почему мужчина все время доминирует в отношениях, даже если эти отношения разворачиваются не в его доме. И почему, когда она задает, казалась бы, простые вопросы, ее все время бьют...

P. S. Рекомендовано к просмотру хотя бы из-за нестандартного рисунка и взрослого юмора.





Создавая мультфильм...

Как ни совершенно крыло птицы, оно никогда не смогло бы поднять ее ввысь, не опираясь на воздух. Факты — это воздух умного человека. Без него вы никогда не сможете взлететь.

И. П. Павлов



Отгремев петардами, я уселся за монитор и стал разгребать материал, который на протяжении месяца сбрасывал в папку Анимания. Ни много ни мало — тридцать метров текстовой информации. И прошу заметить: не Word'овских, а обыч-

или законах мультфильмов студии Уолта Диснея.

Персонаж

Слово «мультипликация» берет начало от английского *multiply*, что значит «умножать, размножать». В мультипликации основным процессом является сугубо техническая операция размножения. А «анимация» происходит от *animate* — «оживлять». Но тут же напрашивается вопрос: «Почему же тогда люди, употребляющие эти слова, все время связывают их со словом «мультфильм»?». Вопрос, конечно, логичный, но давайте по порядку.

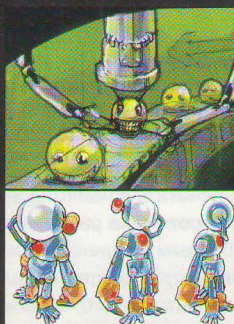
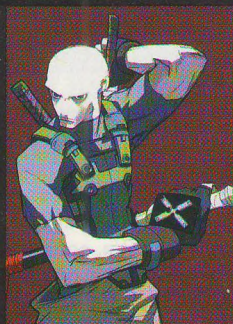
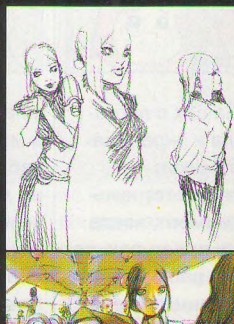
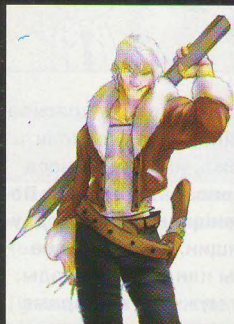
торые из них получают в результате нечто среднее между набором эллипсов и прямых линий. Обидно!

Однако не стоит расстраиваться, а тем паче забрасывать в дальний ящик свою мечту о том, чтобы создать Нечто. Ведь, как вы помните, даже Менделеев не сразу придумал свою знаменитую таблицу. С другой стороны, это вовсе не значит, что нужно дни и ночи напролет просиживать с карандашом в руках, пытаясь как можно лучше изобразить своего персонажа...

Для начала стоит обдумать, как все-таки должен выглядеть ваш герой. Добрым он будет или

понаблюдать за поведением людей на улице, в метро, на рынке и так далее. К примеру, если бы вас попросили описать, как выглядит пьяный мужчина, вы наверняка сразу же начали бы показывать его походку, непонятные жесты, взгляд. Причем никому и в голову не пришло бы задуматься над тем, а во что, собственно, был одет этот пьяный.

Конечно, техника рисунка тоже не последнюю роль играет. В принципе, и техника рисунка и характер персонажа идут вровень. И если первое определяет персонажа как физический объект (внешний вид), то второе (жесты и движения) определяют

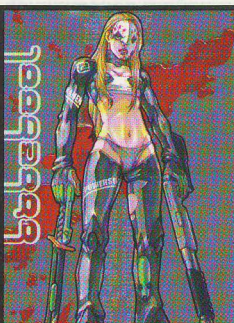
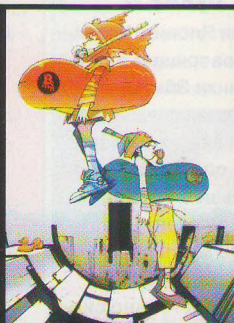
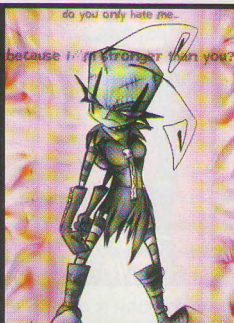


ных txt-файлов. Но не пугайтесь. Про формулы спиртов на основе пива и о расщеплении ядра циркония в аморфной среде рассказывать я не стану. Моя задача на данный момент — поведать вам о законах анимации. И снова прошу заметить: я сказал «о законах анимации», а не о законах аниме

При создании персонажа автор обычно «прорабатывает» его в собственной же голове. То есть создает внешний вид, придумывает манеру одеваться, ходить, смотреть, чихать, зевать. Одним словом, буквально из пустоты вырисовывает контур персонажа. Но не все люди умеют рисовать. Взявшись за карандаш, неко-

злым, стройным и быстрым — или, наоборот, толстым и неповоротливым. Словом, проработать именно те детали, которые будут выделять данного конкретно взятого персонажа на фоне других. Причем как раз особенности его поведения запомнятся зрителю гораздо быстрее, нежели внешний вид. На этом этапе хорошо было бы

суть персонажа — злой он или добрый. Многолетняя практика аниматоров всего мира доказывает: не бывает золотой середины между добрым и злым в характере героя. Наоборот, создатели специально вносят в поведение персонажа самые разные черты человеческого характера. И тем самым приближают вымышленного героя



к реалиям жизни. Но иногда из уст *молодых критиков* мы слышим, что этот персонаж – *золотая середина*.

Понятие «золотой середины», по моему мнению, применимо скорее к предметам, нежели к персонажам с характером. Вот, к примеру, если на листе бумаги нарисовать просто круг, а потом закрасить его каким-либо цветом, то в результате получим нечто, напоминающее шар или мяч. И, в зависимости от названия, объект автоматиче-

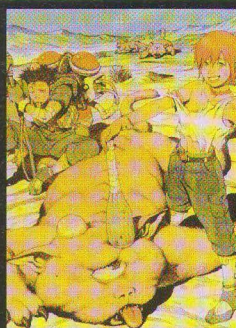
ски стоять и смотреть по сторонам. Так буквально из ничего возникают новые создания, то есть неживые объекты наделяются свойствами живых.

Но среди вас найдутся и такие, которые не захотят ограничиваться какими-то неживыми объектами (тем же шаром с ручками и ножками) и задумают другого персонажа – обычного человека с двумя ногами, двумя руками и одной головой. Одним словом, болванчика, ничем не выделяющегося

В мультфильме нет строгих правил, регламентирующих то, каким именно должен быть персонаж – злым или добрым. Это определяет уже задумка конкретного мультфильма. И если режиссер хочет снять сцену с восточными единоборствами, ему не обязательно показывать перед этим долгие и утомительные дни тренировок. Достаточно проработать манеру поведения персонажа во время боя. То есть показать, как тот вытягивает руку при ударе, как концентрирует

злая – со звериным оскалом тебя избранницу за плечи, тыча пальцем в приближающуюся со стороны ядерного гриба ударную волну и давая хорошей половине персонажа возможность произнести следующие слова: «Послушай, дорогая. Я так тебя люблю, что этот взрыв хочу посвятить тебе и нашему счастью. Ты выйдешь за меня?».

Понятное дело, если изначально режиссер задумал комедию, то при съемках даже такого эпизода он не упустит момента под-



чески приобретает свои физические свойства. Но не характер. Если по вашей задумке это мяч, то при ударе он будет сжиматься и отскакивать от плоскости, с которой соприкоснулся. Если же это железный шар – он либо разрушит объект, с которым столкнется, либо отскочит. Но отскочит не так, как отскакивает мяч, а по траектории крутого эллипса. Но если вы к этому шару приделаете ручки, а потом глазки, ушки, ножки – и после всего назовете его каким-нибудь именем собственным, то сразу получите персонажа с характером, который будет выделяться манерой поведения, жестко связанной с его физической составляющей (мяч или железный шар).

«Но как оживить персонаж, если он всего лишь нарисован на бумаге?» – спросите вы. Очень просто. Нарисовать еще с десяток таких же шариков с ручками и ножками – но только заранее определившись с тем, что именно этот персонаж будет делать: идти, прыгать

среди тысяч или миллионов других болванчиков. Но поверьте, даже болванчики не бывают одинаковыми. В нашем мире не встретишь даже двух одинаковых капелек воды. И вот вам доказательство.

Изначально болванчик – это заготовка. Это только прототип человека – две ноги, две руки, голова, рот, нос и так далее. Кажется, что таких персонажей миллион. Ан нет! Его лицо и кисти его рук, его уши и рот, брови и прическа – все это уже выделяет наш полуфабрикат из того фона, с которым вы его смешиваете. И как бы ни пытались вы смешать его с другими – проще говоря, растворить его в толпе – ничего у вас не получится. Все, что вы можете сделать, так это забыть о своем создании или отвести его на задний план и принять за другого болванчика. То есть начать создавать нового персонажа, который, как и предыдущий, будет отличаться от остальных все теми же ушами, бровями, прической, глазами и т. д., и т. п.

взгляд на противнике, как совершает молниеносные движения. Этого будет достаточно, чтобы зритель понял, что персонаж не впервые сталкивается с боевыми искусствами и что позади у него – те самые утомительные дни тренировок. Если же режиссер хочет показать игру (гонка на двух летательных аппаратах) двух подростков, то на проработку поступает мимика персонажей (взгляд, оскал, корченье рожц).

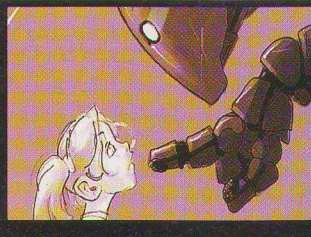
Примеров можно приводить бесчисленное множество. Начиная от сцен признания в любви и заканчивая феерической батальей на фоне ядерного взрыва. Причем и в первой, и в последней сцене могут принимать участие одни и те же персонажи. Конечно, не исключен и такой вариант, когда признание в любви будет происходить на фоне ядерного взрыва. Но даже в этом случае режиссеру никуда не деться от игры в доброго и злого. Доброй стороне героя не всегда просто заставить девушку обратить на себя внимание, и тут на помощь приходит

черкнуть характер персонажей. И не исключено, что «плохим» в данной ситуации может оказаться девушка. А парень, делающий признание, – это всего лишь жертва обстоятельств любви, от безысходности готовый на все, лишь бы избранница почувствовала его любовь.

Здесь главное внимание будет сосредоточено на том моменте, когда ударная волна пройдет сквозь них. И у режиссера будет только два варианта. Либо уничтожить персонажей и завершить картину – либо просто окрасить их в черный цвет (демонстрация сильного увечья в комедийной пародии), а после отряхнуть и показать следующую сцену с очередной игрой в кошки-мышки.

Вот вроде бы и все, что я хотел рассказать вам о разработке собственного, то есть вашего персонажа. В следующем номере посмотрим, как прорабатывают персонажа при создании его внешнего вида.

Sova



KILL BILL



Салат по-азиатски



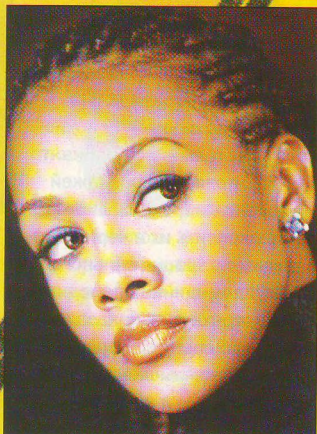
как-то не объяснили, что снимать четырехчасовой фильм о том, как женщина, отлежав в коме несколько лет, принимается мстить своим обидчикам, — это чистой воды коммерческое самоубийство. А строить это кино на уже всех доставших кунг-фу заморочках, да еще и со спецэффектами, самые мощные из которых это полеты на тросиках и взрывающиеся презервативы с красной краской, — это все равно что разменять весь бюджет фильма на тысячедолларовые банкноты, скрутить их в трубочки, забить в них черный чай и выкурить, сидя на корточках и прикуривая от автогена.

— А как же Брюс Ли? — ответил бы, наверное, на это Тарантино. — Ведь всем нравятся дешевые азиатские боевики с Брюсом, не? Ребята? А у нас

шой бельевой корзиной для внутренних органов. В фильме больше сотни убийств — и ни одно из них не повторяет другое. Уверен, и во второй части уникальность каждого душегубства сохранится. Очень похоже на то, что Тарантино частенько размышляет о таких вещах на досуге. После такого рубилова на мечах, какое невеста устроила в «Голубой лагуне», хореография в стиле фэнтези «Властелина Колец» воспринимается как театральная постановка на утреннике в образцовом лицее для детей со слабой психикой.

Сцены насилия? Чрезмерная жестокость? Дети? Политкорректность? Ха-ха-ха.

Главное — не сильно углубляться в это кино. Это всего лишь ассорти из азиатской киножестокости в подаче мегаталантливого шеф-повара. Тарантино ничего



Да, Тарантино вернулся. Несколько эпохальных фильмов подряд, а потом шесть лет практически полного забвения. Знавали мы такие «триумфальные» возвращения — и уже перестали в них верить. Мы ждали всякого: дутого пафоса, тщательного самокопирования, старперовских попыток следовать моде — ну, в общем, как обычно. Многомиллионные бюджеты, мегазвезды в титрах, слюни и сопли, красная ковровая дорожка, Квентин, вальяжно выходящий из ли-

музина, ярко-розовые плакаты «Добро пожаловать назад, маэстро!» и все такое. А вот сам Тарантино меньше всех парился по этому поводу. Он, словно старый знакомый, завалился к вам на кухню, положил ноги на обеденный стол, откупорил банку пива и сказал: «Слушай сюда, чувак, я тебе ща такое расскажу — ты у меня реально офигеешь».

Все эти четыре года он с прежней старательностью избегал встреч с психоаналитиками и «людьми, которые понимают толк в "хорошем" кино». В общем, ему

обязательно будет костюмчик а ля Брюс Ли! Я просто не могу — такой костюмчик! Не, надо снимать, я вам говорю.

И снял. И получилось, конечно же... просто шикарно. Это как будто Pink Floyd записали бы альбом кавер-версий самых популярных песен из репертуара радио «Шансон».

Как я уже говорил, с головой у Тарантино по-прежнему большая беда. Как он сам говорит: «Если бы я не стал режиссером, я обязательно был бы маньяком». С цепной бензопилой, я думаю, и боль-

вам не предлагает — никаких потрясающих истин или особого качества. Поэтому нечего и искать. И тогда фильм вам непременно понравится. Даю голову на отсечение. Или руку. Или брюшную полость. Или вырвать мне коленный сустав. Или пробить голову ножкой от стола, из которой торчат девятидюймовые гвозди.

Еще саундтрек — он, как и ожидалось, гениален. Впрочем, о нем у нас отдельная песня. Он того стоит.

Olmer

Freddy vs. Jason

Всем бояцца!

Что такое настоящая отечественная журналистика? Это когда человек, который не смотрел ни одной серии ни «Пятницы, 13», ни «Кошмара на улице Вязов» пишет разоблачительную статью о заключительной части этих двух саг. Ну, назовем это досадное упущение, скажем, объективным и непредвзятым подходом к обзору фильма и перейдем непосредственно к.

Хорошими ужасиками нас радуют не так уж и часто. Так, навскидку, из недавно выпущенного можно вспомнить разве что только по-настоящему неплохой «Звонок» — американскую, а заодно и ретро-японскую версии. Вот уж где можно было потусоваться с мурашками. А всякие там «Повороты не туда» (и что, что там еще? «Семнадцатилетние»? другие ужасные фильмы, в общем) могли напугать разве что хронического параноика с больным и очень слабым сердцем. Ну и то при условии, что по ходу фильма ему еще периодически будут отрезать неоткалиброванной бензопилой по одному пальцу.



Лирическое отступление: а вот прямо сейчас, через три стола от меня, в прямом эфире два мегакинокритика с мировыми именами — Максим «Паган» и Виталий «Пойдем уже чай пить» — обсуждают лучшие фильмы ужасов. Какая удача может иногда неожиданно подстергать бдительного журналиста! Фактически прямой радиорепортаж:

М.П.: Вот раньше ужасики были... о-о-о!

В.: Да, я помню — ...у-у-у!

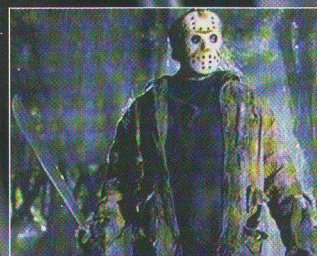
М.П.: Да, страшное дело.

В.: Ужас, ужас.

(Мегакритики с мировым именем сходятся во мнении, что классические фильмы жанра horror на данный момент конкуренции среди новинок не имеют — возможно, по причине перманентной невестребованности жанра.)

М.П.: А фильмы, эксплуатирующие образ Фредди Крюгера, были особенно хороши на протяжении абсолютно всех частей, не так ли, Виталий?

В.: Концептуально они — само собой, немалое достижение киноиндустрии, однако, по моему скромному мнению, в обязательном порядке стоит также отметить киноленты «Живые мертвецы» и «Реаниматор». *(Чуваки просекли тягу, что им выпасают, и начали колотить палки про то, что раньше реально рубили в тяге, как шороху надуться. А крендель с ваточными сайными ложками на перчатке — тот зажигал, как большой, да).*



Не знаю, как нам поможет эта зарисовка из жизни двух самых больших бездельников редакции. Ну, раз мы пишем нашу рецензию в лучших традициях отечественной журналистики, то будем считать этот фрагмент свидетельством компетентных источников в пользу того, что фильмы ужасов делать разучились или просто не хотят. Тем более что это и на самом деле именно так.

Нет, конечно, особой надежды на то, что фильм с названием «Фредди против Джейсона» мигом станет классикой жанра, конечно, не было. Да и вообще, тенденция вводить предлог «versus» настораживает — вот на подходе, как вы знаете, еще «Alien versus Predator». (По-моему, меня как-то характеризует то, что я называю два отдельно взятых фильма со схожим мотивом тенденцией. Не беда, я сейчас еще буду эту тенденцию анализировать!) Уверен, в скором времени стоит ждать анонсов таких фильмов как «Гарри Поттер против хоббитов», «Один дома против Лары Крофт», «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар Сексу в большом городе» — ну и так далее. Вот посмотрите.

Будь на моем месте кто поумнее, он бы начал рассуждать об истощении новых сюжетов, о том, что сейчас вообще эпоха постмодернизма. А вот меня лично приколола шутка Фредди насчет девушки, которая не может его удовлетворить. Так что вполне возможно, что я не тот человек, мнению которого о тенденциях в кинематографе стоит доверять.

Но ближе к теме.

Сюжет «Фредди против Джейсона» дебилен и прост, как... как... как его пересказ, в общем. Фредди заманивает Джейсона на улицу Вязов, чтобы тот развел там социально невестребованную активность — ведь все, как пить дают, подумают, что старый бешкетник Крюгер вернулся. А в день, когда память о Фредди снова оживет, он вновь станет сильным и, типа, очень злым. И тогда ему останется только избавиться от своего несостоявшегося приятеля и настроить сюжетов еще для пяти-шести серий «Кошмара на улице Вязов». Это, собственно, и все.

Но в фильмах ужасов сюжет — далеко не самое главное. Глав-

ное — сколько раз за сеанс к вам в страхе прижмется ваша соседка. Так что поначалу (я так полагаю — на остатках бывлой атмосферности) мне было немного тревожно за произвольную реакцию парней, сидящих слева и справа от меня. Там, где играли старые трюки Фредди, было шершаво, да. Но когда между Джейсоном и Крюгером завязалось что-то вроде мешанины из худших кадров «Матрицы» и «Индианы Джонса» — стало откровенно скучно. А когда следом пошел неприкрытый продакт плейсмент марихуаны — так вообще просто смешно.

Самое же страшное, что было на завершающих минутах фильма, это мысль о том, что через 20 минут закрывается метро и, как добираться в другой конец города, абсолютно не понятно. («Завершающие минуты фильма» — звучит так, как будто речь идет не о 40-50 минутах, да? Или сколько там продолжаются 3/4 этого фильма?)

В общем, резюмирую — фильм стоит смотреть только отъявленным фанатам культовых ужасиков минувших дней, а также всем тем, кому интересно, чем закончится противостояние двух самых больших уродов Голливуда — ведь это правда интригует, да? Ну и чтобы вам всё (как обычно) испортить, скажу — будет ничья.

Хотя я лично болел за Джейсона — по-моему, он нормальный парень, просто у него не сложилась судьба.

Olmer



OST KILL BILL



всю Европу и строим в поте лица независимое, гордое и красивое государство.

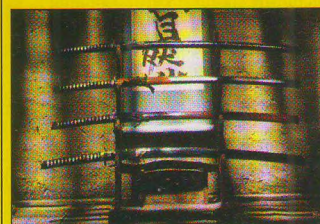
Как бы то ни было, теперь у вас уже точно не осталось никаких шансов «прогавить» диск с мегасаундтреком. Его слушают все. Золотая молодежь — потому что его слушает Москва; фанаты фильма — потому что они фанаты фильма; офисные работники и люди зрелого возраста — потому что музыка ненапряжная и может играть фоном; Макс Паган — потому что в фильме есть офигительный кадр, когда вырывают глаз и отрубают макушку; я — потому что я тонкий ценитель,



Последняя тенденция обмена подарками и сувенирами между двумя столицами такая: мы по-прежнему возим в Москву папирсы «Наши» с чабрецом и презервативы «Первак», а из Белокаменной гости везут желто-черные диски с саундтреком «Kill Bill». Как бы мы тут ни пыжились, а москвичи все же просекают тенденции в нормальной музыке на порядок оперативней. Они нам рассказали о наших же группах «5NIZZ'a», «ВВ» и «Я и друг мой грузовик», а теперь вот на ближайший месяц задали моду на музыку из «Kill Bill». Возможно, их просто больше. Или им, так их растак, просто больше нефиг делать как только музыку слушать, пока мы тут снабжаем пшеницей

эрудит и очень компетентный меломан.

Тарантино уже не первый раз задает своими фильмами моду и кардинально меняет состояние дел во всей муз-индустрии, что редко когда удается какому-то другому режиссеру. «Kill Bill» однозначно задает направление сентиментальное и рок-н-рольное, как в свое время «Pulp Fiction» вернул моду на твист. Хотя, вообще, четко определить основное направление диска не возможно. Композиции мало



известных отечественному слушателю исполнителей колеблются от глупо-забавного до глупо-трогательного, переходят в глупо-безумное и, наконец, добираются до глупо-заводного. Короче, если братья определять этот диск одним словосочетанием, то, я думаю, больше всего подойдет «музыка для кинофильма от человека, который абсолютно

не парится о том, что подумают о нем другие».

Вердикт: более чем отличная альтернатива, если ваш диск «Тарантиномании» уже изъезжен до царапин глубиной с передний зуб или если какой-то урод на внеочередной вечеринке перепутал этот диск с пепельницей.

Olmer



Limp Bizkit

«Results May Vary»

Конечно, это не самый свежий релиз, но так как наша рубрика только начала полноценно существовать и, к тому же, в начале 2004-го ничего более достойного еще не вышло, было бы глупо проигнорировать отличный альбом самой форматной группы современной альтернативы.

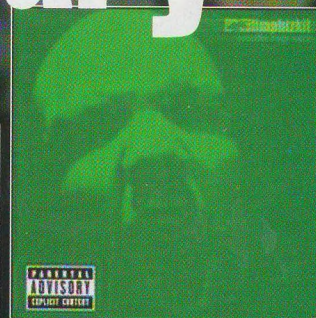
Думаю, ни для кого не станет особым откровением, если я скажу, что львиная доля популярности «Limp Bizkit» основывается на безумной харизме ее фронтмена – Фреда Дерста. При подготовке статьи я провел тут небольшое журналистское расследование с привлечением вычислительных и человеческих ресурсов Силиконовой долины (штат Техас, США). И Google выдал мне совершен-

но неожиданные (наверное, как обычно, только для меня) факты. К примеру, не так давно Фред Дерст из «Limp Bizkit» занял пост вице-президента компании «Universal» и теперь помогает выпускать диски попсовым артистам. Например, он станет одним из продюсеров нового альбома нашей самой любимой Бритни Спирс. А еще, помимо музыки, Фред занимается режиссурой. Он сам снял большинство клипов «Limp Bizkit» и видео Korn на песню «Falling Away From Me». А еще Дерст работал помощником режиссера на съемках мегакультовых фильмов «Бойцовский Клуб» и «Семь».

В общем, чего уж тут говорить – таланта парню не занимать. Поэтому и новый альбом ждали с нетерпением. А кекс,



надо сказать, стал еще злее. И взрослее. Звучание группы на «Results May Vary» стало более тяжелым, в то время как удельный вес рэпа сократился вдвое. Дерст стал куда меньше материться. По сравнению с предыдущим альбомом, лирика «Results May Vary» – это просто монолог Джульеты с ее балкона. В общем, когда-то практически основавшие жанр Backstreet Rapcore, «Limp Bizkit» своей новой работой как бы заявляют во всеуслышанье: «Да, мы прекрасно помним, за что вы поку-



пали наши диски, но нам на это как-то напеть с высокой сцены, знаете ли. Нам уже нравится другое». Может, это всего лишь наигранный пафос, но желание группы развиваться и «расти над собой» улавливается без труда. В песне «Build A Bridge» и кавер-версии на «Behind Blue Eyes» группы «The Who» появляются акустические гитары, в «Lonely World» даже можно услышать немного джаза, а мрачные композиции «Underneath The Gun» и «Drown» навевают ассоциации с «Placebo» и другими плаксами от альтернативы.

В целом, это не тот диск, который можно ставить посреди вечеринки и играть под него в гандбол маминной вазой или папиной микроволновкой. Уж больно он для этого меланхоличен и мрачен. Этот диск скорее подойдет в качестве фона для какой-нибудь индустриальной и жесткой РПГ-шки. И это несколько не упрек его несомненно высокому качеству. Даже то, что группу покинул гитарист Вэс Борланд, практически не отразилось на желании Limp Bizkit переплюнуть свой суперуспешный альбом «Chocolate Starfish And HotDog». Запал Борланда вполне компенсировали приглашенные музыканты групп «Korn», «Weezer» и «Helmet».

Не диск года, конечно, но иметь его в своей коллекции я бы рекомендовал настойчиво.

Olmer



Название турнира: Heroes Lands

Сайт: www.heroesportal.net

Не трожь чужие земли!

Многие думают, что «Герои Магии и Меча» уже отжили свое – игра ведь старая, да и последняя часть ее многим не понравилась. И поэтому пусть «Герои» тихонько сгинут в тумане, уступив место другим проектам. Правильно я думаю?

Да душить за такие мысли нужно! Удлинителем!!! Ведь почему-то существует же до сих пор портал www.heroesportal.net, и почему-то не хватает пальцев на двух руках и трех ногах для подсчета его посетителей. А все потому, что офлайн-турнир с гордым названием **Heroes Lands** является самой прикольной вещью, которую придумало человечество после туалетной бумаги. И это не шутки! Вот поэтому его-то мы и рассмотрим, «Heroes Lands» этот...

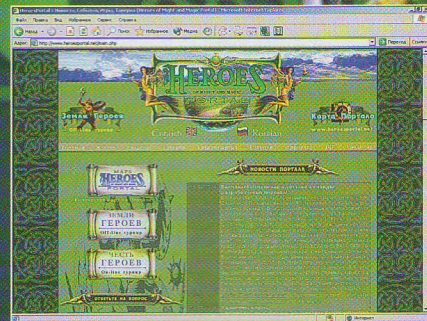
Чё нам надо?

Для участия не обязательно иметь толстый И-нет – нужно лишь несколько раз в неделю проверять почту (куда приходят сейвы) и для развлечения залезать время от времени на форум (**Тaverna**).

Алгоритм действий: сначала нужно сесть на стул, включить комп, зайти на сайт и скачать начальный сейв (криворуким будет трудно). Хотя все это можно делать и в произвольном порядке. Нужно только решить, в какую конкретно часть собираетесь играть: «Герои 2», «Герои 3» или «Герои 4» – для каждой из них предусмотрены собственные карты и турниры. (Совет: выбрали «Герои 3» – проинсталлируйте или Дыхание Смерти, или Клинок Армагеддона. Эрафия виснет.)

Скачали сейв? Теперь его нужно поместить в правильную директорию (не в корзину!). Рисунок номер 1 (слева) вам поможет (только не пытайтесь засунуть его в дисковод!).

Зарегимся на портале и нарисем себе герб. Герб должен быть 98 на 110 пикселей. Сей рисунок важен – он сопровождает наши речи на форуме и отмечает **феод**. Не забудьте отослать (в качестве приложения к анкете) свое фото. Выбирая ник (писать только латиницей!), убедитесь, что он уникален, а существующие нельзя переделывать, добавляя пробелы или меняя заглавные буквы



(vasia, V asi_a и т-оМ_у П_о-доб-ноЕ).

Правильно учим правила

После регистрации следует выбрать расу и прочитать правила дорожного движения. Правил много, но я вкратце изложу основные – то бишь те, которые нужно помнить. Нельзя нецензурно выражаться в «Тavernе». Это наказуемо! И если вы обнаружите нецензурщину в свой адрес, быстренько пишите на gorbik@heroesportal.net – и админы побьют злоумышленника линейкой по пальцам.

Далее: ни в коем случае не пользуйтесь читками, крэками и багами. Запомните – любое недokumentированное разраб-отчиками действие является багом! Если вас поймут за использованием паролей, то вышвырнут с портала форева да еще и в **Башне Позора** повесят. Админ в любой момент может потребовать начальный и промежуточные сейвы игры с полным описанием тактики

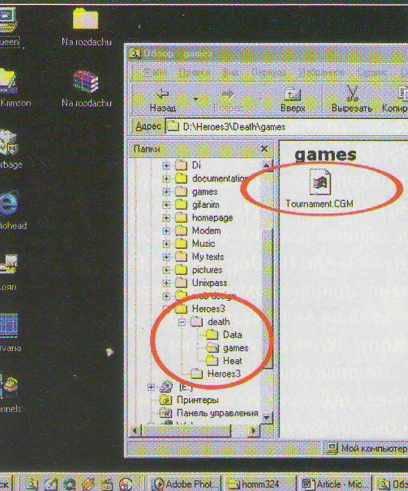
(письменное описание прохождения). Не пошлете его (прохождение, разумеется, а не админа) в течение недели – и вас вышвырнут. Покажете свою честность – вас «повесят» в **Зале Мастерства** и наградят призом (плюшку дадут!). Портал может созывать **Совет Тайных Судей** – геймеров, согласившихся проверять честность сейвов.

Нельзя размещать рекламу (то есть ссылки, которые ведут не на сам портал) на форуме, но если уж очень хочется, то сделать это можно только за **Столиком Рыцаря**.

За **Столиком Летописца** и **Офф-лайн Турнира** можно разговаривать только в фэнтезийном стиле. Обращаясь к собеседнику, называйте его полный титул. В общем, чтобы вас не выгнали и не повесили, нужно очень сильно постараться и вообще вести себя паинькой.

Феодалная структура мира

Теперь о некоторых особенностях игры и о структуре фео-



дального мира. Как только вы зарегистрируетесь, вас награждают званием **Безземельного Рыцаря**.

Безземельный Рыцарь не владеет землей. **Феод** – земля, которая нужна вам для игры. Феоды можно (и даже нужно!) покупать; кроме того, их могут дарить. Покупаются феоды за у.а., условно именуемые **арроба** (обозначаются бобиком – @), которые являются национальной денежной единицей портала, а также за очки:

@ = очки_сейва / место_в_таблице

За @ можно купить артефакты, рабов и феоды. В нашем мире:

100 арроба =
1 енот США или 1 евро

Цены на феоды таковы:

- 5000@ – в «Heroes 4»;
- 2500@ – в «Heroes 3 и 2».
- Первый класс – **Безземельный**. Рыцари этого класса могут покупать рабов первого уровня и артефакты из раздела **Items** и **Treasure**. Не могут никого вызывать на дуэли, но могут принимать участие в **Турнирах Безземельных Рыцарей**, проводящихся раз в две недели.

• Следующий класс – **Знать** – это Безземельные, которые что-то купили на **рынке**. Если Знать купила артефакт и раба, то к сейву приходят только артефакт (ведь рабам нужно где-то жить, а как это делать, если земли у вас нет?) Дуэлям – нет!

• **Рыцарь** – 1-2 феода, может приглашать Рыцарей и Баронов на дуэли. Разрешается покупать второй уровень рабов и артефакты **Minor**.

• **Барон** – 3-4 феода. После каждой победы получает 5@

(в соответствии с количеством участков земли), но только к сумме окончательного выигрыша. Может вызывать на дуэль Лорда, Барона, Члена Клана, но не Рыцаря. Рабы 3 и артефакты **Major**.

• **Лорд** – 5 и более участков, вызывает Лордов и Членов Клана, покупает рабов 4-5 уровня и артефакты всех рангов. Дополнительно 10@ за победу.

• **Магистры** – имеют абсолютную власть, делают все, что их душе угодно, отказываются от дуэлей, когда хотят. Житуха у них просто супер!

Клан – сложная штука

В игре есть Клан, возглавлять которые могут все, кроме Знати и Безземельных. Он состоит из пяти игроков, должен иметь свой устав, а также большой (100 на 100 пикселей) и малый (25 на 25) герб. Члены Клана не могут отказать от дуэли. Лидер клана имеет преимущества Лорда. Он может делить рабов, артефакты, добытые феоды и @ между членами клана. Клан обязан иметь хотя бы один феод, в случае потери которого клан считается уничтоженным (уничтоживший же его получает 1000@). С Магистрами общаются только Лидер Клана. Клан может объявлять другому Клану **Клановую войну**.

Но всё в статью не поместится, так что вам придется разбираться с клановыми войнами и дуэлями самим.

Турнир – что и как выиграть

Теперь о **Турнирах**. В турнире Безземельных Рыцарей принимают участие все те, кто играет впервые, или те, кто еще ни разу не выиграл. Если вы хотите, чтобы вашу игру



оценили по скорости прохождения, то назовите свой сейв **НИК КОЛИЧЕСТВО ДНЕЙ**, если же не хотите – тогда просто **НИК**.

Вы должны прислать свой победный сейв, для этого пройдите игру до победы, затем запустите с автосейва и:

- в «Героях 4» – проведите последний бой и на предпоследнем ударе сохранитесь;
- в «Героях 2 и 3» – сохранитесь перед последней битвой.

В теме письма напишите название турнира и свой ник, а в теле – краткое описание последнего боя. Обязательно! Иначе сейвы не рассматриваются! Для «Героев 4» – отправляйте на gorbik@heroesportal.net, для 3 и 2 – на ornate@heroesportal.net. Сейвы нужно присылать вовремя, безо всяких опозданий. Игрок, приславший сейв первым, получает дополнительно 10.

Если в турнире принимают участие от одного до девяти игроков – разыгрывается один феод; 20...29 – два феода; 30...39 – три феода. Если в игре вы набрали больше ресурсов, чем остальные

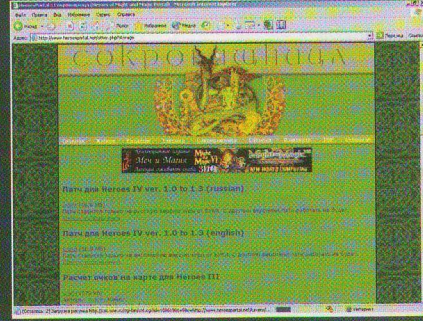
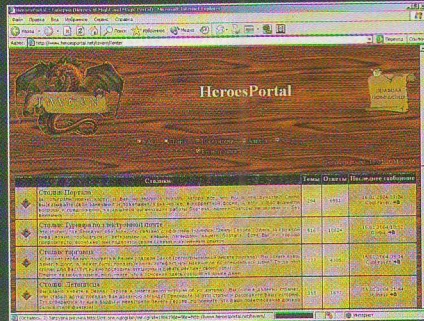
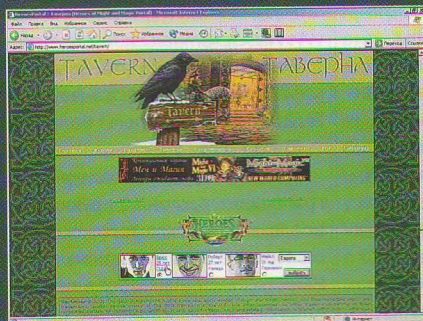
игроки, – в подарок получите **шахту**. Ею можно пользоваться, но только если имеешь феод, иначе это только запишется в вашу анкету.

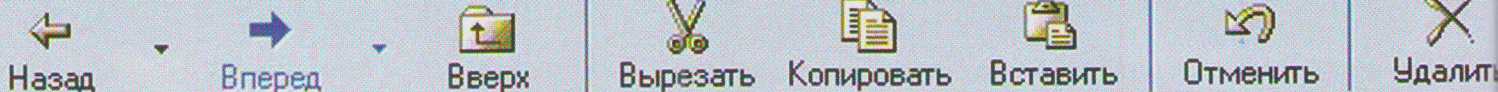
Шахта приносит в каждый сейв по 10 единиц того ресурса, которого вы больше всего набрали. Если же вы наберете золота больше, чем ваши противники, вам будет приноситься по 100@ к конечному результату турнира в «Героях 4» и по 50@ – в «Героях 3», но это не будет влиять на позицию в таблице.

Шахты, рабов, артефакты можно дарить и продавать. Для операций по покупке/продаже нужно обращаться на gorbik@heroesportal.net. В каждом сейве перед вашим замком будут выставлены купленные вами артефакты, ресурсы, рабы.

Есть еще **Общие Турниры**, **Турниры Торговых Гильдий**, **Большие Королевские Турниры** – но до этого еще нужно дорасти, так что времени написать хватит...

Legion,
tailer@mail.ru





Адрес Мой компьютер

Лалы на стол

Эх, хорошо закончить старый год апгрейдом (как это сделал я). Но и начать новый год с нового апгрейда (как это сделал я) тоже просто замечательно. Итак, материнская плата уже сменена, подглючивавшая видеокарта — тоже, все драйвера установлены ровно. Одним словом — мир и благодать.

И вот в эту-то благодать обязательно врисуется какой-нибудь «суперхакер» в третьем

поколении (мама, божий одуванчик ака бабуля, дядя Грыша, тетя Маня) — и начнет отравлять жизнь, приставая с неприличными вопросами. А спрашивать будут, чем старый комп не устраивал и чем, собственно, новый «копютер» лучше, чем тот, прежний. И если начать с пенной у рта горланить про рулезз фарева, DOOM III, EAX, вершинные шейдеры, технологию Nuper-Treading и ICH5, то слишком заботливая родня, неровен час, начнет проверять твой пульс,

измерять твою температуру — и вообще спрашивать о здоровье и самочувствии... Чего доброго, могут ведь и к доктору-психопату сводить. А оно вам трэба?

Гораздо лучше (и куда как проще) молча показать что-то такое, что рядовые пользователи PC видели только по телевизору, да и то в фильмах «про научную фантастику».

Всякие яйцеголовые мудрецы говорят, что первые впечатления — самые сильные. А первое, что видит юзер, это рабочий стол. И если сделать его трехмерным, добавить анимацию, звук и тучу других прикамбасов, то все «суперхакеры» (и даже ламер Вася с пятого этажа) поймут всю важность и полезность нового компа.

Поэтому-то я скромно и ненавязчиво в добровольно-обязательном порядке предлагаю заняться тотальной переделкой рабочего стола. Так что включаем модем и WWWперед! — п@утин@ ждет!

Win3D

Разработчик:

ClockWise

Адрес в интернете:

www.clockwise3d.com

Размер: 2,3 Мб

Статус: shareware

Лет десять назад о таком и мечтать не могли. Прога превращает рабочий стол в квартиру (или что-то вроде этого), где все разложено по полочкам: интернет, офис, игры, музыка.

Присутствует даже некая интерактивность окружающей среды: по экрану летает самолетик с рекламным плакатом разработчиков.

У бывалого компьютерщика Win3D вызовет разве что массу негативных эмоций: крайне неэргономичный (неудобный)

интерфейс, минимум настроек, куча рекламы...

Но это еще цветочки, а про ягодки вы, надеюсь, уже и сами догадались — в первую очередь, это нестабильность в работе. Кроме того, Win3D очень болезненно реагирует на смену глубины цвета (программа работает только в режиме High Color ака 16 бит) и не всегда вовремя обновляет экран, в связи с чем время от времени возникает путаница и прочие мелкие конфузы.

Но, с другой стороны, не стоит забывать о наших целях: вид проги и все трудности ее использования вызовут у «суперхакеров» приступы панического уважения, потому что теперь им, чтобы добраться до своего любимого «тетриса», придется неслабо понапрягать мозговые извилины (если таковые имеются). Ну а недельки через две-три «по многочисленным просьбам трудящихся» Win3D можно будет благополучно снести и забыть о нем, как о кошмарном сне.

Итого:

«За» — необычно, в меру оригинально.

«Против» — регистрация стоит денег, неудобный интерфейс, нестабильность в работе.

Desktop Dreamscapes

Разработчик:

Super X Studios

Адрес в интернете:

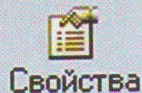
www.superxstudios.com

Размер: 5,1 Мб (размер файла дополнений 2,96 Мб)

Статус: shareware

Очень впечатляющая программа, демонстрирующая все красоты открытого космоса. Полное 3D и все такое. Вместо статичных обоев перед нашим взором неспешно будут

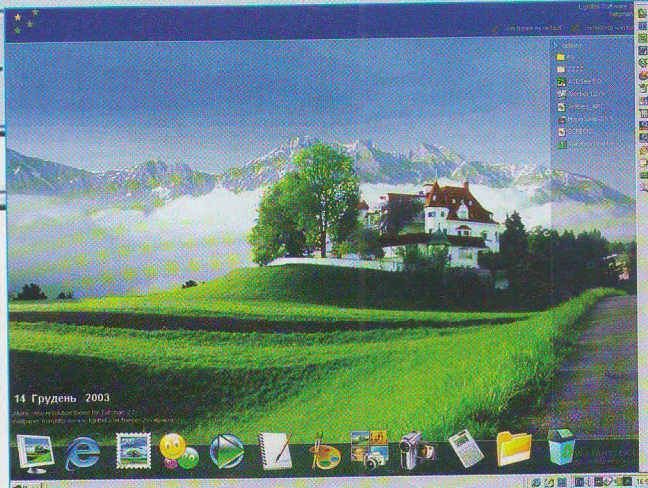




проплывать астероидные поля, кометы, черные дыры, туманности, светила от мала до велика – ну и другие чудные космические панорамы.

Для работы Desktop Dreamscapes необходимо включить Active Desktop в настройках Винды. Знаю-знаю – это звучит грустно, но красота требует жертв.

Не радует и тот факт, что программа условно-бесплатная. Работать-то она будет, да вот только не в полную силу. В незарегистрированной версии доступна всего лишь треть пейзажей, да еще и логотип разработчиков будет красоваться в верхнем правом углу. (Хотя какой русский человек не умеет превращать платные программы в бесплатные?) После регистрации все ограни-



чtop Dreamscapes в списке задач будет абсолютно незаметным и на скорость выполнения других приложений влиять практически не будет. Но стоит лишь запустить серьезную игру – будь то «Unreal II» или «Warcraft III» – и Desktop Dreamscapes тут же исчезнет с рабочего стола, забывшись в самый дальний уголок памяти и освободив для игры все имеющиеся системные ре-

сурсами (по коридору прямо, прямо и налево!).

Итого:

«За» – красиво, необычно, стабильная работа программы и других приложений.

«Против» – платная регистрация, отсутствие дополнений.

Talisman Desktop

Разработчик:

Lighttek Software

Адрес в интернете:

www.lighttek.com

Размер: 4,51 Мб

Статус: shareware (30 дней)

Известный всем и каждому «Талисман», но только «повзрослевший» до версии 2.76.

Об этой программе писали все кому не лень, и попала она в этот так называемый обзор только по одной простой причине. Если у вас в системе завелась бесхвостая (ну, в смысле беспроводная) мышь – не раздумывая ставьте Talisman Desktop. А все дело в том, что в комплект поставки программы входит тема с НУ ОЧЕНЬ БОЛЬШИМИ кнопками. Так что, лежа на диване с чаем и мышью в руках, можно не особо напрягаться, выискивая на рабочем столе ярлычки любимого MP3- или DVD-проигрывателя.



чения, понятное дело, исчезают – и прога попросится в интернет, для загрузки остальных сцен. А еще программа может заменять стандартный скринсейвер в Винде.

Управление в Desktop Dreamscapes осуществляется с помощью меню, для доступа в которое необходимо кликнуть правой кнопкой мыши и выбрать пункт Desktop Dreamscapes.

Самое интересное, программа сделана по очень хитровывернутой технологии, благодаря которой совсем не жрет ресурсов. Вернее, ресурсы-то она жрет – но только те, которые в любом случае простаивали бы.

То есть при работе со всякими офисами, Winamp'ами и прочими thebat'ами присутствие Des-

сурса. А после выхода из игры Desktop Dreamscapes продолжит демонстрацию неземных красот открытого космоса.

Более того, дабы не напрягать систему (как, например, при копировании кучи фильмов), программу можно элегантно отключить, просто сняв «галочку» 3D Desktop в меню программы, или же приостановить показ космических феерий с помощью пункта Freeze.

Отдельным абзацем хочется выделить поразительную стабильность работы обозреваемой сейчас софтины, которая у меня корректно работает вот уже три месяца. Я уже молчу о целой куче хитрых опытов и проверок, производимых над ней нашей тестовой лабо-

А для разнообразия на досуге почему бы и не попробовать и другие возможности «Талисмана».

Итого:

«За» – все ОК.

«Против» – регистрация стоит денег.

Aston

Разработчик:

Gladiators Software

Адрес в интернете:

www.astonshell.com/rus

Размер: 1,92 Мб (в ZIP-архиве)

Статус: shareware (30 дней)

Весьма неплохая программа – менеджер рабочего стола и оболочка для Windows 9x/NT/ME/2000/XP в одном флаконе.

В комплект поставки Aston 1.9 входят: красивый, легко изменяющийся интерфейс, удобные тулбары, поддержка скинов, плагинов, «горячие клавиши» и многое другое.

Работает стабильно, ресурсов почти не жрет.

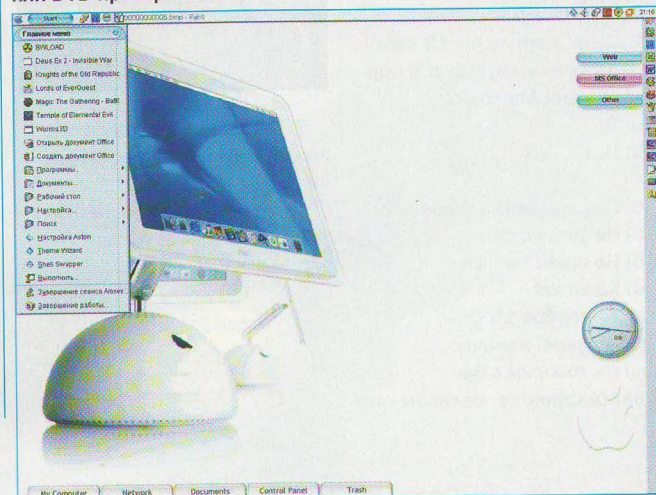
Одна из главных фишек Aston – возможность создания на рабочем столе значков произвольного размера и формы (да еще и с возможностью их анимации). То есть значок для любимого Q3 можно сделать большим и круглыми, а значок для никому не нужной «Корзины» – маленьким и незаметным.

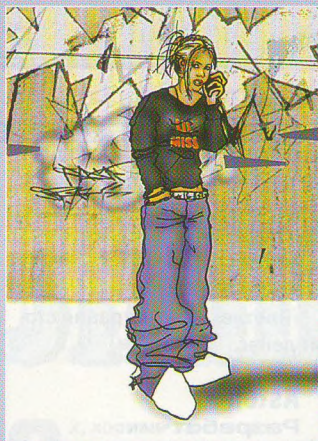
Итого:

«За» – красиво, удобно.

«Против» – регистрация стоит денег.

Икебот Эрастов





1. Вы в темной комнате. Вы знаете, что в комнате есть четыре выключенных лампочки и всего три выключателя. Два из них включают одну лампочку, один – нерабочий. У вас при себе только плоскогубцы и изолента.

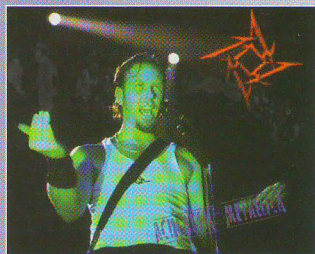
Вдруг в комнате заиграла мелодия – fuga № 4 Бетховена. Ваш ли это телефон?

а) Ай, блин. Ольга, наверное, звонит! Возьму-ка...

б) Не, это у того кекса в очках и с бабочкой – он за мной в комнату следом пробрался, я знаю

в) Я бы закоротил бы две клеммы и посмотрел бы, какая лампочка зажжется. Одна из трех оставшихся и включается теми выключателями! Я правильно ответил, да? Да?

г) Так у меня ж с собой плоскогубцы и изолента?



2. Занимали ли вы 13 января крупную сумму денег у парня по имени Алексей?

- а) Да
- б) Нет

3. Год рождения Спинозы.

- а) Не увлекаюсь
- б) Не привлекался
- в) Ха-ха-ха!
- г) 24 ноября 1632 –

в том случае, конечно, если мы говорим о Бенедикте Спинозе, великом гол-

ландский философ, крупнейшем рационалисте

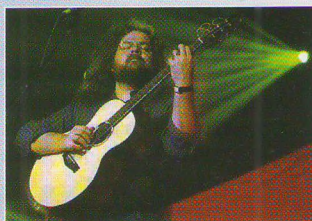


4. Установили ли бы Вы на свой мобильник мелодию группы «Агата Кристи» «Сказочная тайга»?

а) Да

(ха-ха! вам подходит мелодия № 2! мы уже знаем! и не спрашивайте нас, откуда! И вообще, можете не продолжать)

б) Нет



5. Меня уже задолбал этот дебильный тест. Давайте уже мелодии погонять!

а) Да

б) Нет

в) Эминема хочу!

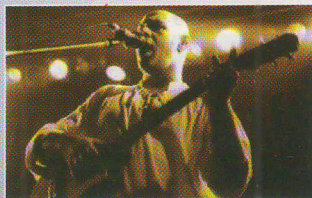
6. Вегузару музару виду куду шуму-шуму-шуму!

а) Зига-зага-зу!

б) А чё за тест вообще?

Блин, фигня какая-то. Вы что там, на каких-то наркотиках сидите?

в) Возможно

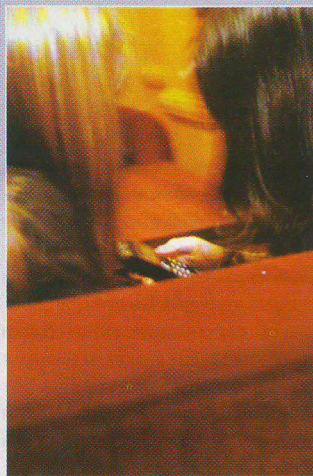


7. Готовы ли Вы заплатить за любимую мелодию 8 гривень?

а) Только если мне ее будут играть живые артисты

б) А чё, на халюву ноты мелодий раздавать не будут?

в) Если на рынке устойчивая корреляция на мелодии, то мы имеем возможность впоследствии, учитывая сложившуюся номенклатуру, перепродать за 12 при марже в 50%. Относительно неплохо



8. Какой у Вас мобильный?

а) 8-050-72144-69

б) Четырнадцать сантиметров. Но мама говорит, что это нормально, как для школьника. Н-о-р-м-а-л-ь-н-о, слышишь?

в) Мобильный

г) Какой-то несмешной вопрос получился. Да и ответы фиговые, ребята. Пора б уже тест закруглять – выдохлись, что ль

9. Ла-ла-ла, ла-ла-ла-ла-а-а, тра-ла-ла, тра-ла-ла-ла-а-а!

а) А куда, кстати, отсылать талончики на конкурс «Улетная статья»?

б) Nothing else matters, припев, начало

в) Офигеть, ребята, просто офигеть...

г) Тра-ла-а-а ла-а-а ла-а-а тра-ла-а-а-а!



Подсчет:

1.

- а) + 10
- б) + 20
- в) + 25
- г) + 20

2.

- а) – 400
- б) + 10

3.

- а) + 25
- б) + 15
- в) + 20
- г) + 10

4.

- а) + 10
- б) + 20

5.

- а) + 10
- б) + 20
- в) + 40

6.

- а) + 60
- б) + 10
- в) + 25

7.

- а) + 40
- б) + 10
- в) + 45

8.

- а) – 400
- б) + 5
- в) + 0
- г) + 25

9.

- а) + 0
- б) + 40
- в) + 10
- г) + 45

Результаты:

1. -800...0

Сергея, ты, что ль? Бабки
верни уже наконец, а?

2. 0...40

Агата Кристи: «Сказочная
тайга» (Ericson)
+CBAb+c+d+CApppBA#Gab+cB
GppeEAB+C+e+DAppp+cB+Er+
#g+A



3. 40...80

Eminem: «Stan» (Motorola)
E1 R E1 R E2 F1 D2 C2 E2 C1
D5 R B1 C2 E2 B2 E1 A5 R E1 R
E1 R E2 F1 D2 C2 E2 C1 D5 R
D1 G2 A+1 E2 D2 E5

4. 80...100

Jean Michel Jarre: «Oxygene»
(Motorola)
D3 A1 E#-1 A2 A1 D-4 D3 A1
E#-1 A2 A1 D-4 B#3 B1 A1 B2
B1 E-4 B1 A1 F#-1 D-3 D-2 B1
A1 F#-1 D-3 D-2 D3 A1 E#-1 A2
A1 D-4 D-3

5. 100...110

AC/DC: «Thunderstruck»
(Siemens)
H2(1/16) Dis3(1/16)
H2(1/16) Fis3(1/16) H2(1/16)
Dis3(1/16) H2(1/16)
Fis3(1/16) H2(1/16)
Dis3(1/16) H2(1/16)
Fis3(1/16) H2(1/16)
Dis3(1/16) H2(1/16)
Fis3(1/16) E3(1/16) H2(1/16)
G3(1/16) H2(1/16) E3(1/16)
H2(1/16) G3(1/16) H2(1/16)
E3(1/16) H2(1/16) G3(1/16)
H2(1/16) E3(1/16) H2(1/16)
G3(1/16)

6. 110...150

ДДТ: «Что такое осень»
(Ericson)
Br+CrppBr+CrppBr+Gr+F+
ErppppBr+CrppBr+CrppBr+
Gr+F+E

7. 150...170

«Дубинушка»
F2(1/8) D2(1/8) G2(1/4)
D2(1/2) E2(1/8) F2(1/8)
D2(1/8) G2(1/4) D2(1/2)

E2(1/8) F2(1/4) Ais2(1/4)
A2(1/8) Ais2(1/16) A2(1/16)
G2(1/2) F2(1/8) D2(1/8)
G2(1/4) D2(1/2)



8. 170...200

Beatles: «Yellow submarine»
(Siemens)
D3(1/8) D3(1/8) D3(1/8)
D3(1/16) E3(1/16)
A2(1/16) A2(1/16)
A2(1/16) A2(1/16) A2(1/8)
A2(1/16) A2(1/16)
A2(1/16) A2(1/16) A2(1/8)
P(1/16) G2(1/16) G2(1/16)
G2(1/16) G2(1/16) G2(1/8)

9. 200...240

Наутилус: «Тутанхамон»
(Ericson)
BbbAaGpppppp+c+C+cB+cbA
ppppppBB+dBaGppppab+C+c+
cBBaAaAgG

10. 240...270

Nirvana - «Come as you are»
(Siemens)
E2(1/16) F2(1/16) Fis2(1/8)
A2(1/16) Fis2(1/16) A2(1/16)
Fis2(1/16) Fis2(1/16) F2(1/16)
E2(1/16) H2(1/16) E2(1/16)
E2(1/8) H2(1/16)

11. 270...300

Мелодия к к/ф «Бригада»
(Nokia)
16d2 16a2 16g2 16#a2
16a2 16a2 16f2 16g2 16a2
16#a2 16a2 8d2 8d2 16d2
16a2 16g2 16#a2 8a2 16g2
16f2 16e2 16f2 8c2 16-

12. 320...340

Ногу свело: «Лилипутская
любовь» (Ericson)
eab+c+d+Erpppp+e+d+d+g+
g+Erpppp+e+e+f+e+c+Dppppp
+c+d+d+e+e+A

13. 340...360

Eminem: «Sing for a moment»
(Nokia)
4#d2 8d2 4c2 4#d2 8d2
8#d2 8d2 4c2 8- 4c2 8c2 8#a1
4c2 8#a1 4c2 8#a1 8c2 8#a1
4c2 4#a1 4- 4#d2 8d2 4c2
4#d2 8d2 8#d2 8d2 4c2 8-
8#d2 8#d2 8#d2 4d2 4c2 8c2
8#d2 4d2 8c2 8c2 8c2 4c2 2d2
4b1 4g1

14. 360...380

Ugly kid Joe: «Cats in the cra-
dle» (Siemens)
F2(1/8) C3(1/8) C3(1/8)
P(1/16) C3(1/16) D3(1/16)
C3(1/16) Ais2(1/16) F2(1/16)
Ais2(1/8) P(1/16) F2(1/16)
G2(1/8) C2(1/16) F2(1/8)
G2(1/8) C2(1/16) Dis2(1/8)
G2(1/8) F2(1/8)

15. 380...400



Panjabi MC «Mundian To Bach
Ke» (Nokia)

16#c2 16- 16#d2 16#d2
16- 16#d2 16#d2 16-
16#d2 16#d2 16- 16#d2
16#c2 16- 16#d2 16#d2
16- 16#d2 16#d2 16-
16#d2 16#d2 16- 16#d2
16#c2 16- 16#d2 16#d2
16- 16#d2 16#d2 16-
16#d2 16#d2 16- 16#d2
16#c2 16- 16#d2 16#d2
16- 8.e2 16e2 8- 16#d2 16-

400 и так далее

Судя по всему, Вы – человек
тонкой душевной организации.
Вот это Вы корячились,
подсчитывая, как бы побольше
баллов отхватить. Даже
в конце заглядывали, два раза
тест проходили. И еще потом
накинули себе дюжину-другую
сверху – только б прочесть,
что там о людях, которые
больше всех баллов набрали,
сказано.

Ну, что мы можем Вам ска-
зать. Вас наверняка все
ненавидят. У Вас и мобиль-
ника-то нет – чего уж там.
И слушаете Вы всякую га-
дость. И питаесть, черти
знает как. И огнестрельное
оружие Вы любите. И в кино
пригласить Вам некого,
и позвонить некому, чтоб
не обругали.

Но мы все равно Вас любим.
Вы такие... познавательные.



В октябре 2003 г., после долгих и продолжительных боев, ре-
дакция «Шпиля!» объявила акцию «Улетная статья», чтобы опреде-
лить, какой из опубликованных в журнале материалов наилучший.
Благодарим всех, кто принимает в ней активное участие:
теперь редакторы зализывают раны и собирают трофеи.
Лучшими статьями № 12 за 2003 год названы:

1. Наш маленький Underground (NFSU)
2. Хромированный болт (Chrome)
3. Вечный бой (Angels vs. Devils)

Призы от компании «1С» и журнала «Шпиля!» получат:

1. Иваненко Тарас (Киев)
2. Лихацкий Анатолий (Згуровка, Киевская обл.)
3. Мазурок Сергей (Самгородок, Сквирский р-н, Киевская обл.)

Киевлян традиционно ожидаем в гости (можно с плюшкой
и шоколадом) до 1 марта 2004 года, а иногородние полу-
чат призы почтой.

Король назван – да здравствует король!
Акция продолжается!

Условия участия очень просты:

1. Читаете журнал ШПИЛЬ!
2. Находите лучшую, по вашему мнению,
статью.
3. Заполняете купон.
4. Вырезаете его из журнала.
5. Присылаете в адрес редакции.
6. Участвуете в розыгрыше 3-х игровых CD
от компании «1С» каждый месяц.

Результаты текущего тура будут опубликованы в № 4/2004.

В журнале ШПИЛЬ! № 2 самая лучшая статья:

Это говорю я,
Фамилия _____
Имя _____
Контактный телефон _____

Удачи!

Samsung уверенно движется к галактическому господству

На текущем этапе своей экспансии гигант планирует потеснить Motorola в секторе мобильных телефонов. На данный момент Samsung Electronics занимает третью позицию в мировом рейтинге производителей телефонов и планирует вот-вот занять второе место, принадлежащее пока «Мотороле», — за счет выпуска собственных «мультимедийных телефонов с расширенными возможностями», как утверждают сами самсунговцы. Утверждение отнюдь не голословное, особенно если учесть, что по прибылям корейская компания уже вышла на второе место.



Бесспорным же лидером в обеих категориях по-прежнему остается Nokia.

Подумать только, еще каких-то девять лет назад о компании Samsung знали только челноки и продавцы техники из полуподвальных помещений, а сейчас отважные корейские парни вот-вот станут лидерами в производстве абсолютно всего, что коротит при попадании в ванную, полную воды. А еще через девять лет, я думаю, Samsung начнет снимать собственные фильмы и брать все золото на олимпиадах.

Высокие показатели Samsung в последнее время — заслуга ультрамодных high-end моделей по соответствующей же цене. В третьем квартале прошлого года средняя цена телефона Samsung составляла 194 доллара, в то время как у Motorola — 119 долларов. Но даже несмотря на это рыночная доля Motorola по состоянию на третий квартал

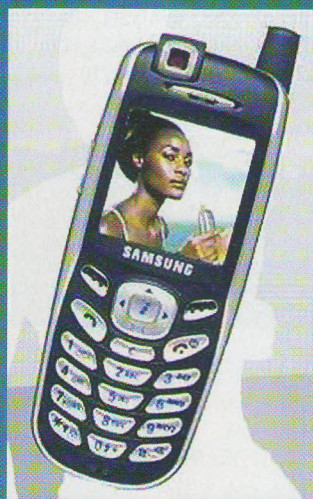
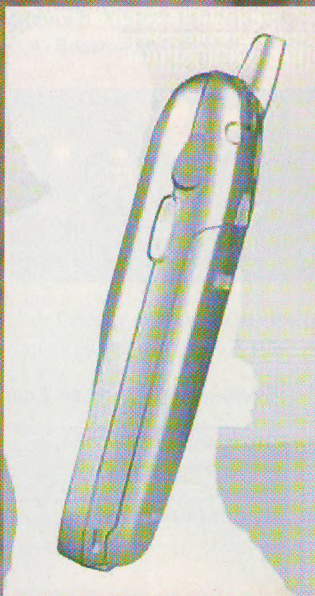
2003 года составила, по данным Dataquest, 14,7%. Тогда как у амбициозного корейского гиганта этот показатель составил 11,2% (нет, вы следите, следите за мыслью, это вам не урок алгебры — это типа живые бабки). В этом же году корейская компания планирует продать 65 млн. телефонов и, соответственно, увеличить рыночную долю до 13%.

SGH-X600: сотовый телефон Samsung с фотовспышкой

SGH-X600 — это, как я понимаю, один из тех гвоздей, которые Samsung планирует забить в гроб Motorola. Телефон интересен, в первую очередь, тем, что содержит 9,4 Мб встроенной памяти и вспышку для интегрированной цифровой камеры.

По сути, SGH-X600 — это модификация модели X100, разбавленная немногими качественными изменениями. Особый интерес представляет вспышка. Поскольку большинство MMS отсылается под воздействием паров алкоголя, то есть, соответственно, в вечернее время (из клуба или кафе), то этот прикрас сложно назвать бесполезным.

Дизайн у телефона, в общем-то, очень самсунговский — самую чуткую женственный, вылизанный и академически правиль-



ный. Тот самый дизайн, который выбрала бы вам ваша мамочка, полагая, что вы безусловно предпочитаете яркие и современно выглядящие мобильники.

Из 9,4 Мб памяти X600 600 Кб отводится под Java-игры, по 80 Кб может быть использовано каждым мультимедийным сообщением (MMS); кроме того, в памяти хранится до 200 коротких текстовых сообщений (SMS) и до 1000 записей в телефонной книге. На одно имя в книге можно записать до пяти

номеров и адрес электронной почты, а также назначить мелодию и картинку.

Об оставшемся. Дисплей графический, с разрешением 128 × 128 точек и количеством цветов 65000, STN. Время работы в режиме ожидания — до 90 часов, в режиме разговора — до 2,5 часов.

Первый украинский мобильный телефон (нет, не шутка)

Признаться, эту новость я начинаю писать с особым умилением. Все это так же трогательно, как Пономарев на «Евровидении» или, там, запорожец на парковке «Мандарин-Плаза». Просто слезу вышибает.

Базовая модель серии будет выпускаться в трех вариантах: без дисплея, с дисплеем и с ограниченными функциями («мобильник без дисплея» — ну, я же говорил? просто уморительно мило).

Но вы только не подумайте, что они какие-то лоховские или вроде того.

Одна из моделей отечественного телефона имеет доступ в интернет и видеокамеру. А это уже не подкова конская, я вам скажу. Размер этого телефона всего-то с видеокассетой VHS, плюс серьезно выдающийся из задней панели объектив видеокамеры. При сборке этой модели использованы комплектующие компании Samsung. Непонятно только, начинка какой модели самсунговской камеры поместилась в нечто размером



с видеокассету и при этом так, чтобы не болтаться внутри, как погремушка? Хотя, наверное, речь идет о пленочной камере.

Производство простейшей модели обходится в сущие копейки: себестоимость телефона составляет около 100 гривень. Это несмотря на то, что сделан он из американских и японских деталей, а украинское в нем только программное обеспечение.

Первый мобильный телефон отечественного производства появится на прилавках уже летом этого года и будет стоить от 150 до 200 гривень.

Купите кто-нибудь – расскажете потом, как оно... это... ну, готовит тосты или что оно там умеет?

Выживают умнейшие, или Смартфоны наступают

Как считает тайваньская компания HTC (High Tech



Computer), ставшая первым производителем смартфонов на платформе Microsoft, выпуск смартфонов в 2004 году может утроиться по сравнению с прошлым годом. Что вполне логично. Ну, вы понимаете – ботинок должен сидеть на ноге, стиральная машина – стирать, спичка – гореть, женщина – кричать (мужчина – тупить, прим. лит. ред.), холодильник – заморажи-

вать. Ну а телефон – фотографировать, считать курсы валют, принимать и отсылать e-мейлы, давать стохастический анализ клубного сезона и т. д.

Правда, адски авторитетный IDC называет менее оптимистичную цифру в 130%. В любом случае, HTC вполне может судить по себе – компания выпустит

в этом году вдвое или даже втрое больше новых

смартфонов и КПК, большинство из которых будет оснащено

встроенными камерами.

Чувствую теперь себя



со своим телефоном, который не клеит в мое

отсутствие девок и не готовит им капучино с пенкой, ну... неполноценным каким-то, что ли.

НОВІ ТАРИФИ-СМАКОТА...

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

з послугою Фрі АйПіТі

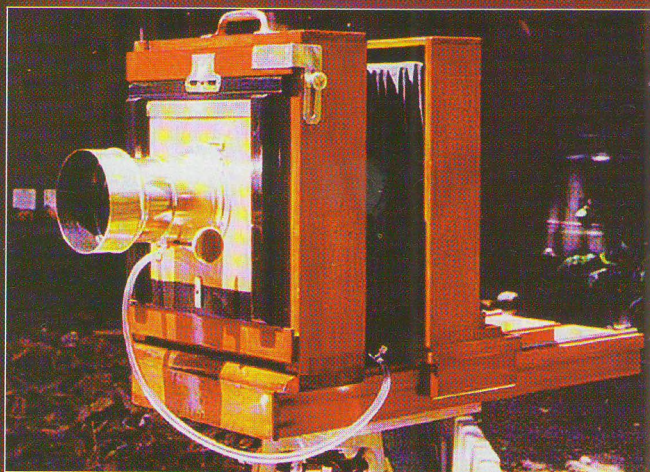
нові тарифи з 1.11.2003

добовий - 3 у.о./день
домашній - 29 у.о./місяць
нічний - 15 у.о./місяць
погодинний - від 0,29 у.о./год.

IP
TELECOM
Ай Пі Телеком

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

РаШпиЛЬ News



Kodak начинает новую жизнь

13 января Eastman Kodak официально объявила о прекращении продаж пленочных камер в Европе и Северной Америке. Этот, мягко говоря, решительный шаг компания объясняет ростом популярности цифровых камер и тем, что в ближайшее время они практически полностью вытеснят пленочные аппараты. В продаже останутся только 35-миллиметровые пленочные камеры Kodak, одноразовые фотоаппараты и аксессуары. Компания также продолжит продажи и рекламу своей пленки и фотобумаги.

Для тех, с задних рядов, которые наивно полагают, что именно они – «вот те самые, которые умнее меня», и ничего такого в этой новости не видят, сообщаем следующее. В той же Северной Америке в прошлом году было продано примерно 12,5 млн. цифровых камер и практически столько же (12,1 млн.) пленочных аппа-

ратов. И именно Kodak, когда-то сделавшая фотографию популярной и доступной, теперь фактически хоронит свою наработанную годами репутацию. Скорее всего, заслужить в сфере цифрового фото такой же авторитет, какой у нее был в области пленочной фотографии, Kodak удастся не скоро – компания лишь недавно начала разработку собственных решений, только в прошлом году вложив в развитие подразделения

цифровой фотографии около \$3 млрд.

Впрочем, мировая общественность уже отреагировала позитивно на стремление компании «расти над собой»: сразу после упомянутого заявления акции «Кодак» выросли на 1,3%.

В общем, как высказался по этому поводу один мега-авторитетный аналитический портал (закрывайте уши – сейчас будет «что-то особенного»): «Этот шаг Kodak можно интерпретировать как констатацию факта преобладания цифровой фотографии в потребительском секторе». От себя к этому компетентнейшему анализу хочется добавить, что на смену пленочной фотографии, скорее всего, придет цифровая. Эксклюзивная, кстати, информация.

ApeXtreme: экстремальный выход на рынок

В январе состоялся официальный анонс игровой платформы ApeXtreme от компании Apex Digital.



Крокодил. Который играет на гармошке.

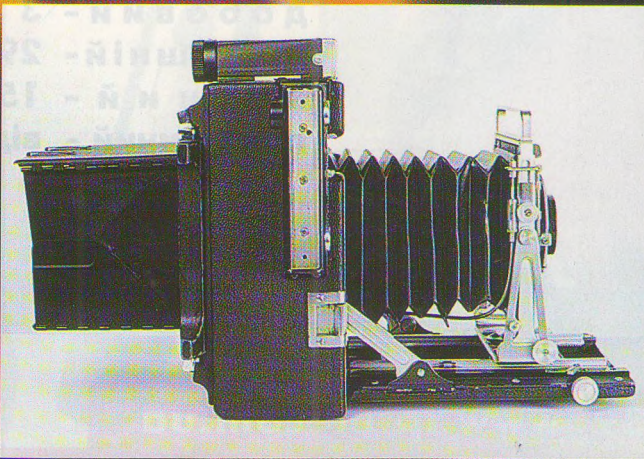
К написанному в разделе отношения не имеет

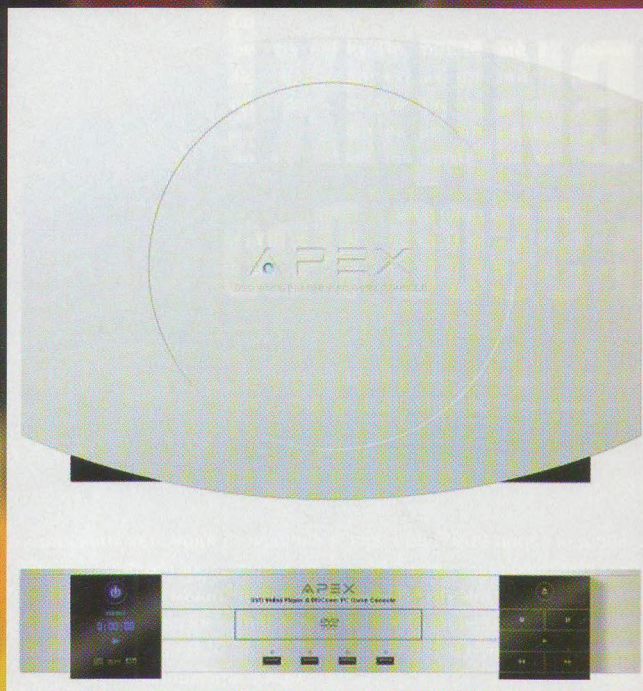
Иногда меня просто умиляет наивность некоторых компаний, которые не представляют себе, что могут быть и другие, додумавшиеся до того же самого десятилетия назад и уже занявшие рынок так же, как килограмм гречки – стопку из-под водки.

Нет, я, конечно, ничего не берусь прогнозировать, но по моей шкале «компаний, которые не рассчитали своих сил, за что жестоко поплатились в самые короткие сроки» я бы поставил Apex Digital баллов 12 (что всего на 2 меньше, чем у фирмы моего дяди, выпускавшей солнцезащитные очки-хамелеоны для щенков колли).

В любом случае, будет интересно посмотреть, как Apex Digital будет справляться с Sony, Nintendo и Microsoft, у которых, ну... м-м-м... ну, в общем, тоже есть кой-какие наработки в этой области.

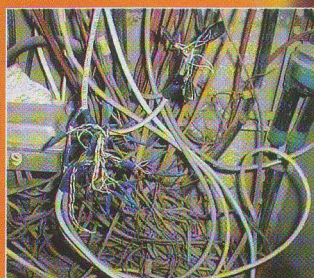
Хотя, надо признать, платформа выходит весьма качественная – но это, как вы





сами понимаете, в нашем мире жесткой конкуренции мало что решает.

ApeXtreme привлекает внимание не только оригинальностью дизайна, но и тем, что в ее составе по максимуму использованы компонен-



А когда у нас заканчиваются фотки, мы идем фотографировать нашу кладовку. Практически всегда, начиная с сейчас.

ты производства компании VIA Technologies. В основе консоли ApeXtreme – собственный 1,4 ГГц процессор VIA вкупе с новейшим чипсетом CN400. Для управления системой и общих понтов присутствует урезанная версия Windows XP с Media Player. Среди прочих технических характеристик новинки известны следующие:

- оптический привод (DVD);
- 40-гигибайтный (по другим данным – 20 Гб) винчестер;

- 256 Мб оперативной памяти;
- шесть USB2.0-портов;
- RCA;
- DVI;
- S-Video (в том числе и компонентный) и SPDIF-выходы;
- сетевой адаптер Ethernet 10/100 Мбит/с;
- модем.

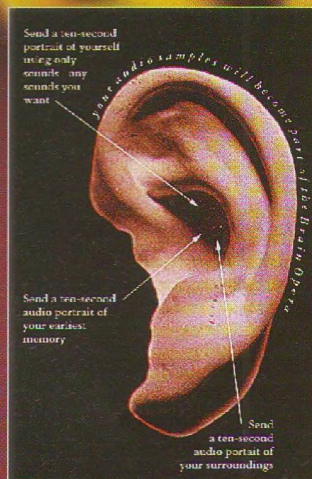
Основой графической системы должна стать архитектура DeltaChrome (в более дешевой версии – UniChrome), потихоньку продвигаемая на рынок подопечной S3Graphics. За шумовой фон отвечает шестиканальное решение VIA 5.1 Vinyl Audio.

Графическая подсистема платформы ApeXtreme будет работать со спецификациями DirectX 9.0, воспроизводить

видео в DVD, VCD и DivX, аудио CD, MP3 WMA и т. п.

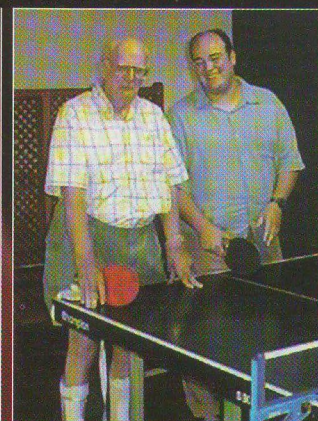
По сути дела, выходит обычный ПК, лишь с немного урезанными возможностями. Вероятно, даже без какой-либо аппаратной защиты от установки полноценной операционной системы. Соответственно, нет проблем с количеством игр – вопрос лишь в легкой адаптации PC-игр (и в авторских правах, разумеется).

За все это очарование разработчики просят \$299 или \$399, в зависимости от версии. И тут нельзя не вспомнить, что проверенные временем Xbox или PlayStation 2 обойдутся в \$180. С другой же стороны, ApeXtreme универсальней и новей. В общем, не знаю даже.



Зву-чи!

Не так давно компания Intel объявила о том, что разработка следующего поколения спецификаций аудиостандарта Intel High Definition Audio вышла на финишную



Хардкорные игроки.

Геннадий Петрович: «Если что-то и может оторвать меня от моего любимого тенниса, так это... это... Да какой из меня, нафиг, теннисист. Ненавижу эти мячики. Как, вы сказали, называется эта приставка?.. Мама! Мама! Я снялся в рекламе!»

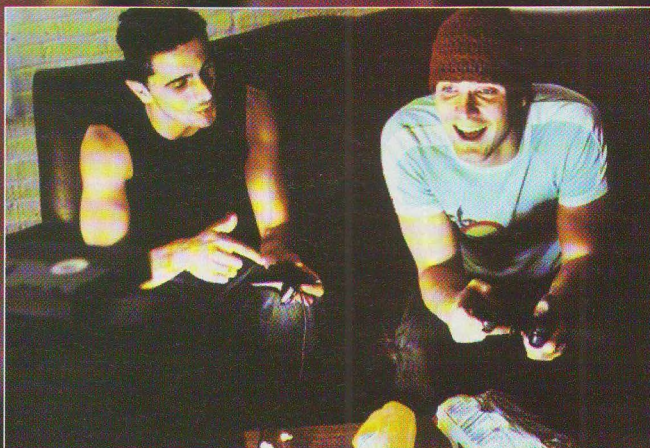
прямую. (Ранее эта разработка мелькала в прессе под кодовым названием Azalia.)

В настоящее время спецификации High Definition Audio находятся в стадии версии 0.9, что уже совсем близко к 1, что, в свою очередь, как вы понимаете, является окончательной версией. Первой, разумеется.

Ожидается, что финальная версия появится ближе к середине года и будет распространяться на основе royalty-free (бесплатной) лицензии. Особенностью этого стандарта будет его нацеленность на рынки настольных, мобильных и карманных ПК. Не то чтобы революция в мире звука, но об аббревиатуре IHDA мы еще наверняка услышим.

На данный момент об архитектуре Intel High Definition Audio известны следующие данные:

- поддержка современных форматов аудио, включая DVD-Audio;
- разрешение – до 32 бит/192 кГц;
- поддержка 7.1-канального вывода стереозвука Dolby Pro Logic Iix;
- расширенная поддержка многоканальных микрофонов;
- поддержка динамического изменения битрейта.



Супертест видях!

Выбираем Radeon 9600 Pro

Примерно год назад все наблюдали за схваткой двух монстров рынка видеокарт. Мы, ясное дело, как и вы, здорово заинтересовались новыми видяхами от обоих производителей

Итак, в этой статье речь пойдет о продукции компании ATI. Причем не обо всей сразу, а о вполне конкретной ее части – о видеокартах, выпускаемых под торговой маркой **Radeon 9600 Pro**.

Принято считать, что видеокарты этой серии пришли на замену популярным моделям Radeon 9500. Причем злые языки утверждают, что производительность предыдущей серии повыше была. Так это или нет, в нашем случае не суть важно – посмотрим лучше, какими базовыми особенностями располагает новый продукт.

Видеокарты новой серии Radeon 9600 Pro построены на базе процессора RV350 (предыдущая серия базировалась на чипе R300), для которого заявлена поддержка DirectX 9. От своего старшего собрата, Radeon 9700, его отличает не так уж много – в частности, разрядность шины данных уменьшена и составляет теперь не 256, а 128 бит. Кроме того, количество пиксельных конвейеров также уменьшилось вдвое – из восьми осталось только четыре, что позволило сократить количество транзисторов и соответственно, снизить стоимость производства.

Разумеется, такой подход не мог не сказаться на быстродействии, но в качестве компенсации за утрату половины разрядности шины и четырех пиксельных конвейеров была немного поднята тактовая частота ядра – с 275 до 400 МГц. Конечно, это не решение проблемы, но, если учесть тот факт, что видеоускорители новой серии поддерживают DirectX 9, а также сглаживание методом мультисэмплинга и быструю анизотропную фильтрацию, то можно смело считать их вполне конкурентоспособными. Фактически, за меньшую стоимость можно получить такой же набор «вкусностей», которым обладают модели высокого класса.

Разумеется, поднятие частоты и переделка ядра, выполненного по технологии 0,13 мкм, вызвала некоторую задержку с поставкой видеокарт, построенных на базе нового GPU. Но на сегодняшний день практически все производители уже наладили массовый выпуск устройств – и практически все из них появились на украинском рынке.

В силу того что все рассмотренные видеокарты построены на базе одного и того же чипсета, технологии для всех общие – фактически, они характерны не

только для серии 9600, но и для более дорогого решения на базе Radeon 9800. Так что опишем их подробнее, поскольку о них будет еще неоднократно упомянуто.

Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis

Как обычно, продукцию компании Sapphire отличает хорошее качество исполнения и высокие параметры устройств. Единственная «ложка дегтя» – это «оригинальная» маркировка, несколько отличающаяся от стандартной. Из-за этого сразу трудно определить, с какой именно из многочисленных модификаций пришлось столкнуться. Впрочем, на сайте изготовителя есть специальная таблица для точного определения параметров устройства.

Дизайн видеокарты стандартен и соответствует эталонному дизайну ATI. На плате применено довольно простое охлаждение – символический алюминиевый радиатор с не очень мощным кулером, на наш взгляд, не обеспечивает достаточного охлаждения.

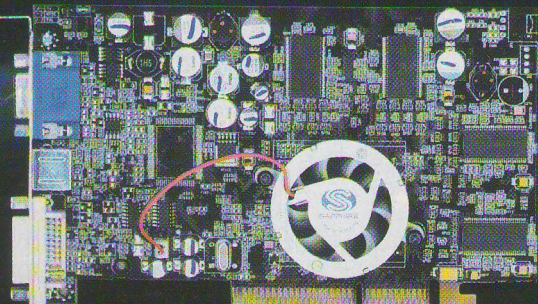
Видеокарта оснащена восемью микросхемами 2,8-наносекундной памяти от Samsung, что соответствует частоте 350 (700 (DDR)) МГц. Частота работы гра-

фического ядра, как упоминалось выше, составляет 325 МГц.

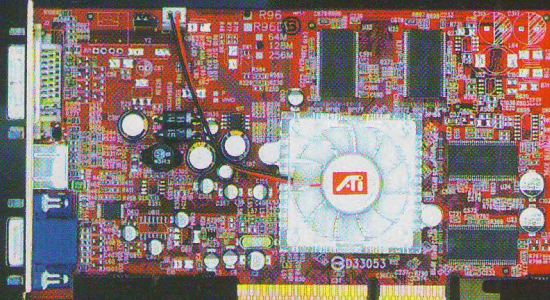
Возможности видеокарты, описанные на сайте, таковы:

- 128 Мб DDR-памяти – для самых современных игр;
- 128-битная шина памяти, которая дает значительное повышение производительности в играх;
- впервые примененная 4-конвейерная архитектура, удваивающая скорость обработки изображения по сравнению с любым существующим графическим акселератором;
- поддержка новой шины AGP 8x (обеспечивает пропускную способность до 2,1 Гб/с между видеокартой и материнской платой);
- полная поддержка DirectX 9.0 и OpenGL (это первая плата, обеспечивающая такую поддержку);
- опциональные возможности VIVO;
- новая технология SMART-SHADER 2.1, которая позволяет добиться кинематографического качества эффектов в играх и программах нового поколения;
- технология SMOOTHVISION 2.1, значительно улучшающая качество изображения, сглажи-

Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis



PowerColor Radeon 9600 Pro



вая края и используя более качественные текстуры без ухудшения производительности;

- 128-битная точность представление цвета в формате с плавающей точкой дает значительно больший набор цветов и яркости, чем ранее;
- уникальная технология VIDEO-SHADER, которая использует программируемые блоки обработки пикселей для ускорения обработки и улучшения качества выводимого изображения;
- новая технология FULLSTREAM, убирающая артефакты при воспроизведении потокового видео и воспроизведении видео через интернет, что делает изображение более четким и качественным.

В комплект поставки включены диск с драйверами, а также комплект переходников и кабелей для подключения видеокарты к различным устройствам.

PowerColor Radeon 9600 Pro

Видеокарта PowerColor Radeon 9600 PRO Bravo выпол-

нена по референсному дизайну. По крайней мере, никаких заметных отличий платы от эталона мы не нашли. Графическая карта собрана на печатной плате, покрытой красным лаком.

На видеокарте установлено 128 Мб памяти DDR SDRAM в восьми чипах в корпусе BGA, расположенных с обеих сторон печатной платы. Используется память производства компании Samsung со временем цикла 2,8 нс. Номинальная частота этой памяти составляет 350 (700) МГц.

Технические характеристики, заявленные производителем, таковы:

- чипсет – ATI Radeon 9600 Pro (RV350);
- шина – AGP 8x/4x/2x;
- модель – R96A-C3N;
- объем оперативной памяти – 128 Мб DDR SDRAM;
- ширина шины памяти – 128 бит;
- тактовая частота чипсета – 400 МГц;
- тактовая частота памяти – 300 МГц;
- тактовая частота основного RAMDAC – 400 МГц;

- тактовая частота второго RAMDAC – 400 МГц;
- максимальное разрешение – 2048 × 1536;
- максимальная частота кадров – 200;
- VGA-выход – на планке;
- второй VGA-выход – через переходник с DVI;
- DVI-выход – на планке;
- TV-out композитный (RCA, «тюльпан») – через переходник;
- TV-out S-Video – на планке;
- чип видеобработки встроен в графический чип.

Комплект поставки видеокарты Radeon 9600 PRO отличается от остальных тем, что включает полную версию игры «Tomb Raider: The Angel of Darkness» на двух дисках в DVD-упаковке. Кроме того, в комплект поставки включены:

- кабель S-Video;
- компакт-диск Radeon 3D Games Pack;
- компакт-диск с InterVideo WinDVD 4;
- переходник DVI-VGA;
- компакт-диск с драйверами;
- инструкция пользователя.

Club 3D Radeon 9600 Pro

Продукцию этой компании можно считать в некотором роде новинкой на нашем рынке. Тем не менее, она наверняка придется по вкусу нашим пользователям – к качеству изготовления своих изделий компания относится весьма серьезно.

Видеокарта построена на базе графического ядра ATI Radeon 9600 Pro и оснащена 128 Мб DDR-памяти производства Hynix, работающей по 128-битной шине.

Club 3D Radeon 9600 Pro оснащена интерфейсом AGP 2X/4X/8X и стандартным набором выходов: стандартным аналоговым, цифровым (DVI) и TV-OUT.

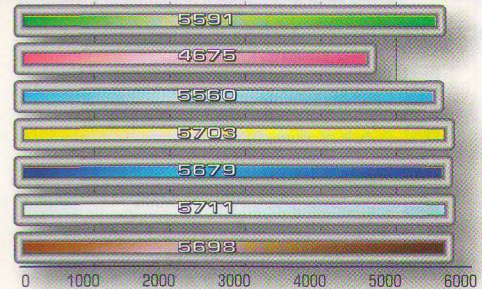
Дизайн Club 3D Radeon 9600 Pro стандартен и соответствует эталонному от ATI.

- ядро – RV350;
- шина – AGP 4/8X;
- частота GPU – 400 МГц;
- частота памяти – 300 МГц;
- видеопамять – 128 Мб;
- разрядность шины памяти – 128 бит;
- тип памяти – BGA DDR;

3DMark 2003 Pro 3.4.0, индекс

- Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis
- PowerColor Radeon 9600 Pro
- Club 3D Radeon 9600 Pro
- Gigabyte Radeon 9600 Pro
- HIS Radeon 9600 PRO Excalibur
- GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster
- Hercules 3D Prophet 9600 Pro

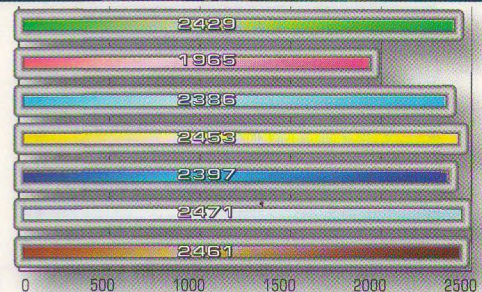
640x480, fps



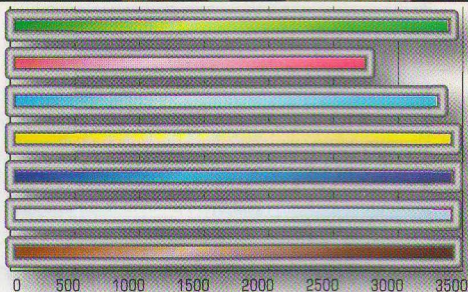
800x600, fps



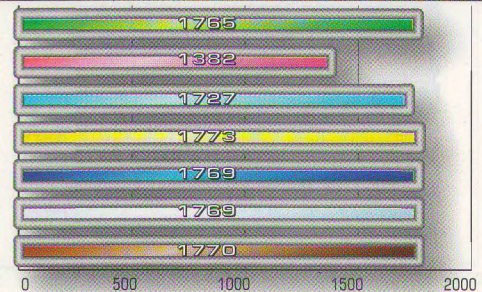
1280x1024, fps



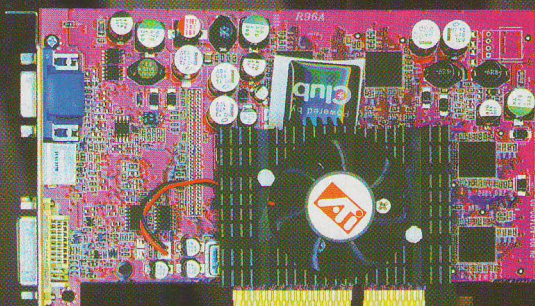
1024x768, fps



1600x1200, fps



Club 3D Radeon 9600 Pro



- DVI;
- TV/OUT.

Карта попала на тестирование в Retail-варианте, который включал:

- видеокарту CLUB 3D CGA-968TVD;
- руководство пользователя;
- диск с драйверами и утилитами;
- PowerDVD;
- переходник S-video-to-RCA;
- переходник DVI-to-d-Sub;
- удлинители RCA и S-Video.

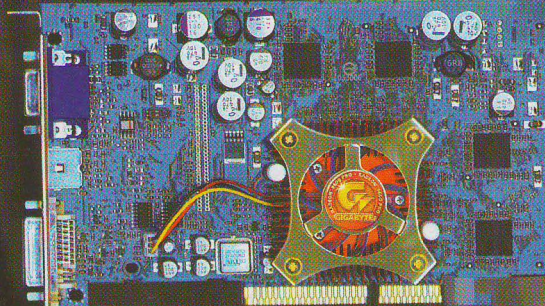
Gigabyte Radeon 9600 Pro

Первое, что привлекает внимание в этой видеокарте, – конструкция системы охлаждения.

То, что она выполнена по ставшему уже привычным образцу от Gigabyte, ни в коей мере не снижает интереса. Дело в том, что эта видеокарта наверняка заинтересует не только моддеров, но и просто любителей всего красивого и оригинального – при включении вентилятора начинает светиться приятным синим светом.

Тактовые частоты чипа памяти (на карточке от Gigabyte установлена 2,8-наносекундная память) составляют 400 МГц / 300 МГц (600 МГц DDR). Карта оборудована стандартным набором выходов: VGA, DVI, TV.

Gigabyte Radeon 9600 Pro



Технические характеристики:

- графический процессор – ATI RADEON 9600 Pro;
- поддержка нового стандарта AGP 8X;
- 128 Мб DDR-памяти;
- полная поддержка DirectX 9.0 и последних функций OpenGL;
- 4 параллельных конвейера визуализации обеспечивают скорость до 1,6 гигапикселей в секунду;
- полностью новая 128-разрядная шина памяти;
- поддержка разъемов DVI-I и TV-Out;
- поддержка программы настройки V-Tuner, что позволя-

ет повысить частоту работы графического процессора и памяти;

- в комплект также входит программа PowerDVD 5.0 и три новейшие игры.

Retail-комплектация включает руководство пользователя и два диска с тремя играми (Serious Sam FE, Oni), 4x4 Evo, PowerDVD XP, диск с драйверами.

HIS Radeon 9600 PRO ExcalibuR

Видеокарта HIS Excalibur Radeon 9600 PRO поставляется в большой и красочной картонной коробке, на которой указан объем памяти карты (в нашем

Return To Castle Wolfenstein

- Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis
- PowerColor Radeon 9600 Pro
- Club 3D Radeon 9600 Pro
- Gigabyte Radeon 9600 Pro
- HIS Radeon 9600 PRO ExcalibuR
- GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster
- Hercules 3D Prophet 9600 Pro

800x600, fps



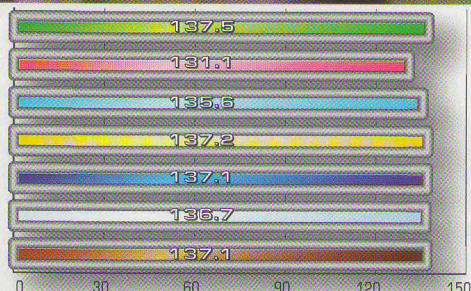
1024x768, fps



640x480, fps



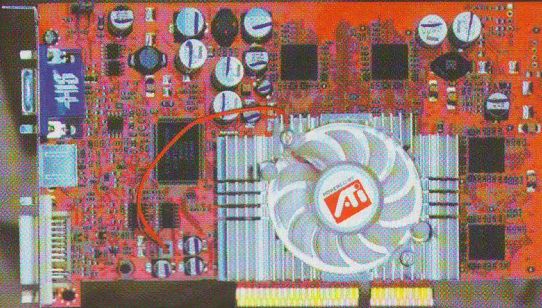
1280x1024, fps



1600x1200, fps



HIS Radeon 9600 PRO Excalibur



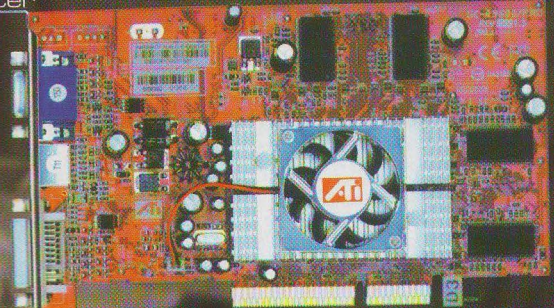
случае – 128 Мб) и то, какие программы и игры вы сможете найти внутри. А маленькая круглая наклейка на обратной стороне HIS Excalibur Radeon 9600 PRO указывает, что ТВ-выход на плате работает в формате PAL.

Сама видеокарта выполнена, опять же, с соблюдением тонкостей референсного дизайна на текстолите красного цвета. Система охлаждения выглядит достаточно надежно, но, к сожалению, не обеспечивает все же достаточного охлаждения модулей памяти.

Собственно, технические характеристики, указанные производителем, выглядят так:

- графический процессор – ATI RADEON 9600 PRO;
- тактовая частота – 400 МГц;
- конфигурация видеопамяти:
 - объем, тип – 128/256 Мб DDR,
 - разрядность шины памяти – 128 бит;
- RAMDAC: встроенный двойной цифро-аналоговый преобразователь, работающий на частотах вплоть до 400 МГц; точность – по 10 бит на каждый канал цвета;
- интерфейс – AGP 8X / 4X;
- разъемы:
 - 15-контактный VGA-разъем для подключения аналоговых мониторов;
 - разъем S-Video для ТВ-выхода;

GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster



- разъем DVI-I для подключения цифровых мониторов;
- адаптер DVI-I – VGA для подключения второго аналогового монитора к разъему DVI-I;
- возможность независимой установки разрешений и частот обновления для любых двух подключенных дисплеев.

Внутри коробки, помимо самой HIS Excalibur Radeon 9600 PRO, вы найдете:

- пять компакт-дисков с программным обеспечением;
- драйверы;
- шесть демо-версий игр («Age Of Wonders II», «Beam Breakers», «MYTH III: The Wolf

- Age», «Rally Trophy», «Stronghold Crusader», «Zax»);
- Duke Nukem Manhattan Project;
- CyberLink PowerDirector 2.5 VE;
- CyberLink PowerDVD XP;
- кабель S-Video;
- переходник S-Video – RCA;
- переходник DVI – VGA;
- инструкцию по установке (на английском языке).

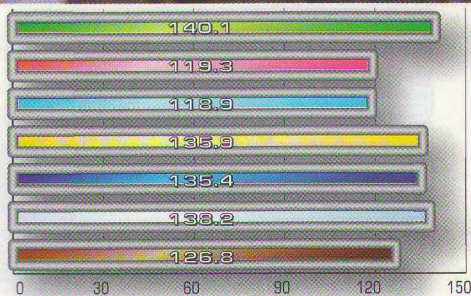
GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster

Модельный ряд GeXcube весьма обширен. Он включает серии V3, C3 и D3 видеокарт Game Buster, относящихся к новому семейству. К первой серии принадлежат карты,

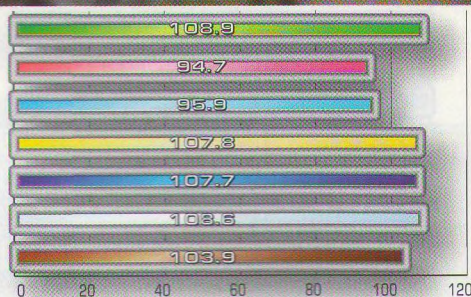
Serious Sam: The Second Encounter

- Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis
- PowerColor Radeon 9600 Pro
- Club 3D Radeon 9600 Pro
- Gigabyte Radeon 9600 Pro
- HIS Radeon 9600 PRO Excalibur
- GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster
- Hercules 3D Prophet 9600 Pro

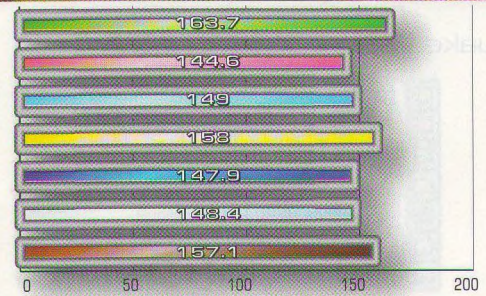
800x600, fps



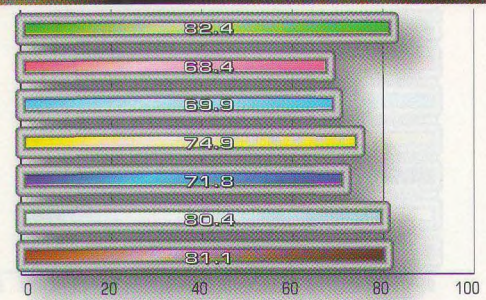
1024x768, fps



640x480, fps



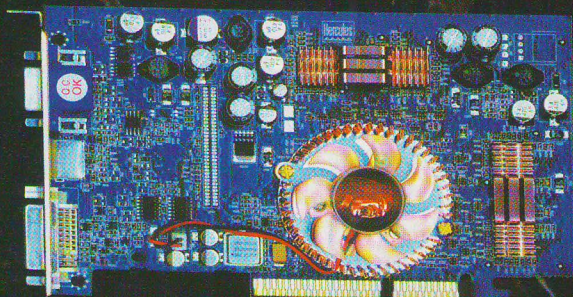
1280x1024, fps



1600x1200, fps



Hercules 3D Prophet 9600 Pro



оснащенные 64 Мб памяти, ко второй – 128 Мб, к третьей – 256 Мб. Карты базируются на чипах Radeon 9200, 9600, 9800 серии PRO, «не PRO» VIVO и бюджетной серии SE.

Следует отметить, что семейство Game Buster было анонсировано 6 марта прошлого года. Первоначально оно включало лишь карты, построенные на чипах Radeon 9600 в «обычном» и PRO-вариантах с объемом видеопамати 64 Мб и 128 Мб.

Все видеокарты семейства Game Buster поставляются в коробочном варианте. Наш экземпляр, как и все остальные, по-

строен на базе ядра RV350, оборудован 128 Мб DDR SDRAM и 128-битной шиной. Ядро работает на частоте 400 МГц, память – на частоте 600 МГц. Поставляется с 15-pin разъемом VGA, S-video или композитным коннектором и, кроме того, снабжен разъемом DVI-I. Поддерживаются технологии Smartshader 2.1, Smoothvision 2.1 и HyperZ III+.

В комплектацию входят: комплект переходников с кабелями, диск с драйверами и дополнительное программное обеспечение (PowerDVD XP 4.0 и игра «Delta Force Black Hawk Down»).

Hercules 3D Prophet 9600 Pro

Эта видеокарта, как и многие из описанных выше, в точности повторяет стандартный референсный дизайн, предложенный компанией ATI. Однако некоторые отличия все же есть. Вентилятор оборудован подсветкой и работает практически бесшумно. Система охлаждения построена на базе медного радиатора с завидным качеством обработки – его зеркальная поверхность обеспечивает идеальное прилегание поверхности охлаждающей системы к кристаллу. Кроме того, дополнительными медными радиаторами снабжены все микросхемы памяти. Такая конструкция должна обеспечивать практически идеальные условия для охлаждения, в силу чего видеоадаптер представляет повышенный интерес для любителей разгона.

Видеоплата оборудована 128 Мб памяти DDR, тактовые частоты чипа/памяти – 400 МГц / 600 МГц. Набор интерфейсов – стандартный:

аналоговый, цифровой DVI-I и ТВ-выходы.

Комплектация поставки также заслуживает уважения; помимо диска с драйверами, в комплект включены не только демо-ролики и популярный проигрыватель PowerDVD, но и игра «Vietcong». Присутствует также инструкция по настройке и эксплуатации на семи языках. Из кабельного хозяйства в комплекте – стандартный джентльменский набор: переходник S-Video – Composite и DVI-I – D-SUB.

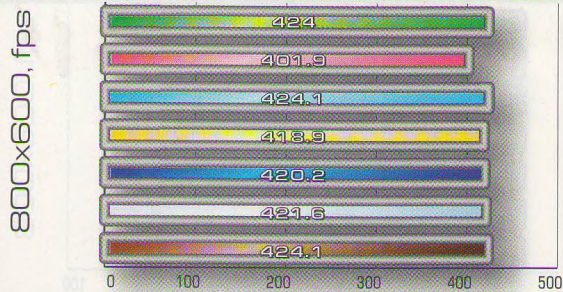
Методика тестирования

В качестве синтетического теста использовался популярный пакет 3DMark 2003 3.0.4. С его помощью производилась общая оценка производительности. Тестирование работы видеоадаптеров в режимах OpenGL и Direct3D проводилось при помощи следующих игр:

- «Return To Castle Wolfenstein» (OpenGL) – тест Checkpoint;
- «Serious Sam: The Second Encounter» (OpenGL) – тест The Valley of Jaguar;

Quake III Arena

- Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis
- PowerColor Radeon 9600 Pro
- Club 3D Radeon 9600 Pro
- Gigabyte Radeon 9600 Pro
- HIS Radeon 9600 PRO Excalibur
- GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster
- Hercules 3D Prophet 9600 Pro



- «Quake III Arena» (OpenGL) – тест Four;
- «Unreal Tournament 2003» (Direct3D) – тестирование проводилось при помощи утилиты HardOCP UT2k3 Benchmark 2.1.0.

Конфигурация стенда

- Процессор – Pentium 4 3.06 (HT).
- Материнская плата – ASUS P4C800 (чипсет i875P).
- Оперативная память – 1 Гб DDR PC400 (2 модуля по 512 Мб производства takeMS).
- Операционная система Windows XP Professional (SP1) ENG.

Результаты и выводы

Собственно, все результаты приведены на диаграммах и особых комментариев не требуют.

Честно говоря, каких-либо существенных различий в результатах тестов ожидать не приходилось. Тем не менее, несмотря на практически повсеместное

повторение референсного дизайна и следование рекомендации компании-разработчика, отличия все-таки имеются. Различные модули памяти, конструкции систем охлаждения и другие факторы неизбежно придают каждому изделию некоторую уникальность.

Достаточно взглянуть на приведенные диаграммы, чтобы получить общее представление о том, как ведут себя видеоадаптеры в разных тестах. Как видим, нельзя сказать, что какой-то из них – несомненный лидер, а какой-то – явный аутсайдер. В конце концов, все различия не так уж существенны и, на мой взгляд, представляют интерес исключительно с академической точки зрения, поскольку, согласитесь, разница в 5-6 fps вряд ли может считаться критичной, особенно если учесть порядок значения.

Так что подходить к выбору стоит, пожалуй, только с одной позиции – с позиции стоимости устройства. Впрочем никто не мешает учесть также и внешние факторы – такие, например, как

дизайн, конструкция системы охлаждения, цвет текстолита или наличие лампочек в вентиляторе.

Послесловие

Стоит отметить тот факт, что, несмотря на постоянную погоню ведущих производителей видеокарт за повышением производительности и снижением цен, ситуация, формирующаяся на рынке, выглядит с точностью до наоборот. Новые разработки зачастую ухищряются проиграть в производительности своим предшественникам, несмотря на использование более современных технологий, а вот что касается цен... Они почему-то не сильно падают. Впрочем, это тоже логично.

Что же касается тех пользователей, которые уже нацелились на приобретение топовых моделей, то пусть их не удивляет тот факт, что в моделях класса hi-end используется практически тот же набор возможностей, что и в более дешевых устройствах среднего класса. На самом деле разница в производительности устройств, пред-

назначенных для разных классов, неодинакова.

Несмотря на хорошую производительность, разница между 9600 PRO и дорогими производственными картами оказывается значительной. Это подтверждают и результаты, полученные для моделей на базе 9700 PRO, не говоря уже о тех, что построены на 9800 PRO. С одной стороны, такая ситуация бальзамом льется на душу покупателей дорогих карт: ведь обычно за двойную цену редко удается получить удвоенную производительность – в данном же случае это действительно так. По крайней мере, в режимах сглаживания и анизотропной фильтрации.

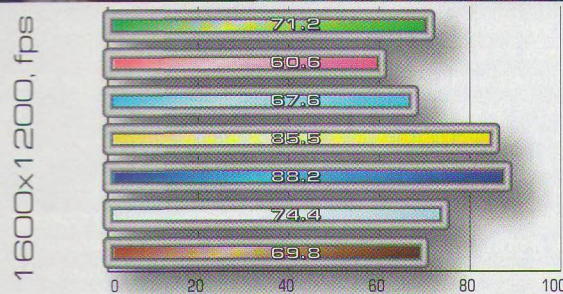
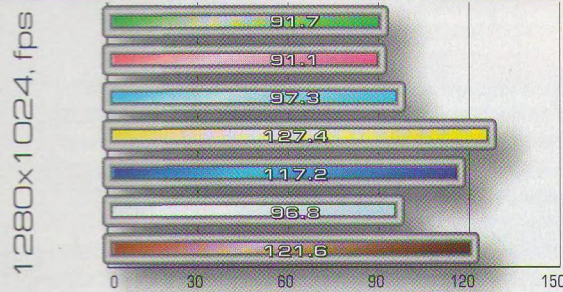
Так что не стоит переживать, лучше сразу выбрать то, что вам по душе. И по карману.

Редакция благодарит компании MTI, NIS, Entry, Версия, Навигатор и It-Link за предоставленное оборудование и помощь в проведении тестирования.

Сергей ГРИЦАЧУК,
serggirts@comizdat.com

Unreal Tournament 2003

- Sapphire Radeon 9600 Pro Atlantis
- PowerColor Radeon 9600 Pro
- Club 3D Radeon 9600 Pro
- Gigabyte Radeon 9600 Pro
- HIS Radeon 9600 PRO Excalibur
- GeXcube Radeon 9600 Pro Game Buster
- Hercules 3D Prophet 9600 Pro





Настоящая женщина должна спилить дерево, разрушить дом и убить дочь.

- Вчера тату сделал...
- Да? Где?
- Дома... обеих.

- Возьмите себя в руки!
- Не могу, я брезгливый.

На рынке:
– Почему вот эти часы с кукушкой?

- 10 долларов!
- А вот эти?
- 100 долларов!
- Так они ж точно такие же!!!

– Да, но тут кукушка шпарит на десяти языках!

Вопрос армянскому радио:
– За сколько секунд «Ока» разогнается до 100 км/ч?
– Смотря за какую машину бампером зацепится...

Стук в дверь квартиры.
Хозяин квартиры:
– Кто там?
– Откройте, связисты.
Открыл дверь. Связали.

Не хочешь быть умным – стань добрым.

Глядя, как мама примеряет новую шубу из натурального меха, Вовочка заметил:
– Мама, а ты понимаешь, что эта шуба – результат ужасных страданий бедного, несчастного животного?

Мама посмотрела на Вовочку строго и ответила:
– Как ты можешь так говорить о родном отце?!!

По коридору вуза идет профессор. Навстречу студент:

- Здравствуйте, профессор. Можно Вас спросить?
- Конечно, спрашивайте, молодой человек.

– Скажите, профессор, Вы, когда спать ложитесь, бороду на одеяло или под одеяло кладете?

После некоторой паузы:
– Да, знаете, как-то не задумывался.

– Ну, извините, пожалуйста. Разошлись.

Через неделю зеленый профессор с кругами под глазами встречается в коридоре того же студента и хватает за грудки:

– Ну ты и сволочь! Неделю уже заснуть не могу – и так неудобно, и эдак неудобно!

Правила езды для МАЗов:
Выехать на перекресток, посмотреть налево-направо – нет ли другого МАЗа, продолжить движение.

Приходит английский лорд домой. Ему открывает дворецкий и говорит:

- Ну что, старый хрен, опять бухал и шляется по девкам?
- Нет, Джон, ходил покупать слуховой аппарат...

Телефонный опрос, проведенный наутро после 31 декабря, дал следующие результаты: 2% опрошенных ответили «да?», 3% – «алло?». Остальные 95% затруднились ответить.

Преподаватель:
– Ваша фамилия?
Студент:
– Иванов (улыбается).
– Чему Вы улыбаетесь? – спрашивает профессор.
– Доволен, что хорошо ответил на первый вопрос.

Студент приходит на экзамен, открывает портфель, достает три бутылки водки, ставит на стол.

– Вот вам три бутылки, поставьте мне тройку.
Профессор, беря пару бутылок:
– Я возьму две.

В кабинете у окулиста.
– Читайте нижнюю строчку!
– Напечатано в типографии «Нижегородполиграф», 5000 экз. Заказ 242.

Мужик с женой останавливают такси.

Мужик:
– Скажите, сколько стоит проехать до рынка?

Таксист:
– Сто рублей.

Мужик:
– А если вместе с женой?

Таксист:
– Сто рублей.

Мужик поворачивается к жене:
– Фигорил я тебе, дура, что ты НИЧЕГО не стоишь!!!

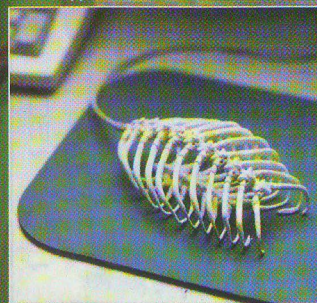
Комментатор на автогонках:
– Французская машина движется со скоростью 150 км/ч, на повороте снижает скорость до 140 км/ч, проходит поворот. Американская машина движется со скоростью 160 км/ч, на повороте снижает скорость до 150 км/ч, проходит поворот. Русская машина движется со скоростью 180 км/ч, на повороте увеличивает скорость до 200 км/ч и с криками «а фигли вы тут расселись, блин?!» сносит зрительские трибуны.

Однажды в чукотском селеении родился умный мальчик. Его с позором выгнали... Так появились японцы...

Кузнец держит щипцами раскаленную подкову.
– Боже, какая она горячая! – восхищается крестьянин.
– Да нет! – говорит кузнец. – Дадите десятку, так я ее языком оближу.
– Да будет вам! Пожалейте свой язык! – сказал крестьянин, однако десятку все же протянул.
Кузнец оближал десятку и положил ее себе в карман.

В Лондоне два наркомана входят в автобус. Один из них поднимается на второй этаж и тут же спускается вниз, весь лицом бледный:

– Эй, брат, ты туда не ходи! Там водителя нет!



«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно: від травня 2001 р.,
№ 2 (27)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Ліщук, О. Соболев

Літературний редактор —
О. Чаплєнко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 22.01.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-3060

Друк офсетний
Папір формат 60х90/8
ум. друк. арк. 6,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. 044 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

1С Україна	2-я обл.
Шпиль!	3-я обл.
Samsung	4-я обл.
DiaWest	17, 35
ІКС Мегатрейд	29
CD PLUS	48
IP Telekom	71



СТЕЦЫТЧЕК ШПИЛЬ!

ВСЁ О RPG

УЖЕ В МАРТЕ

СТЕЦЫТЧЕК



СТЕЦЫТЧЕК

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



SyncMaster* 152X, 172X Новий синонім швидкості



Рідкокристалічні монітори SyncMaster* 152X, 172X

16 мс (152X) та 12 мс (172X) – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що нові SyncMaster* 152X, 172X – моделі моніторів, які служать не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.



Алґрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG

*СінкМастер
**Самсунг Діджиталл. Приєднуйтесь.